07 226 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

by Hennady

СТАРТРЕК
БЕСКОНЕЧНОСТЬ
50 ЛЕТ ВСЕЛЕННОЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

GRAN TURISMO SPORT • DEUS EX: MANKIND DIVIDED • OVERWATCH
DOOM • DAWN OF WAR III • THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE
DARK SOULS • STELLARIS • BATTLEBORN • TOTAL WAR: WARHAMMER
HOMEFRONT: THE REVOLUTION • SAMOROST 3 • CIVILIZATION VI

9 771560 258026 16007
игроМедиа

msi®

intel CORE i7 inside

Цена от 75000руб.

РЕКЛАМА

Aegis

ОБУЗДАЙ ИГРОВУЮ МОЩЬ

MSI AEGIS С 6 ПОКОЛЕНИЕМ ПРОЦЕССОРОВ NTEL® CORE™ I7

GAMING G SERIES

ПРОЦЕССОР INTEL® CORE™ I7-6700
WINDOWS 10 ДОМАШНЯЯ
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ 16ГБ DDR4
НАКОПИТЕЛЬ M.2 SATA SSD 256ГБ + 2ТБ 2.5" SATA SSD 7200ОБ/МИН

Intel внутри®. Значит исключительная производительность.

Intel®, логотип Intel®, Intel Inside™, Intel Core™ и Core Inside™ являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

RU.MSI.COM

ИГРОМАНИЯ

КИНО

Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»

- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас почти 200 тысяч!
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

ИГРОМЕДИА | ИГРОМАНИЯ | МИР ФАНТАСТИКИ

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Ян Кузовлев
Главный редактор сайта Олег Чимде
Выпускающий редактор Артемий Козлов
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская, Эдуард Клишин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 35 900 Circulation 35 900

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Привет!

Пока вы читаете эти буквы, я вместе с шеф-редактором Захаром уже успел съездить на E3 и вернуться обратно. Уже позади адовый угар на конференциях и афтепати. Уже понемногу отходишь от ночей в отеле за ноутбуком и бесконечными текстами. Мне, наверное, сейчас очень плохо и некомфортно от смены часовых поясов, а вы наверняка уже отсмотрели каждую секунду ежегодного праздника для игроков и с нетерпением ждете новые проекты.

Из-за особенностей сдачи журнала о выставке вы почитаете в следующем номере. Раньше мы делали последовательное описание каждой конференции и уходили в глубокую историю. Теперь по E3 будет насыщенная выжимка – только самые интересные проекты и личное отношение к ним. Я же про игры, в конце концов, читать пришел, а не про навевающую тоску аналитику.

Но «Игромания» живет не только видеоиграми. В этом номере мы решили устроить эксперимент (кажется, это теперь моя любимая фраза) и сделали центральной темой юбилей вселенной «Стартрек» – эта история с нами уже пятьдесят лет. Главный редактор сайта Олег Чимде уверяет меня, что в России много поклонников «Звездного пути». Я знаю только Олега Чимде. Олег посмотрел *весь Star Trek* за год и рассказал об этом лучше всех: настало время Кирка, Спока и Павла Андреевича Чехова. «Стартреку» мы обязаны многим – это масштабная история, без которой не было бы гик-культуры. «Звездный путь» популяризировал фантастику, и совершенно непонятно, как бы выглядела параллельная вселенная, в которой нет Star Trek. Без шуток, мы празднуем юбилей самой важной космической фантастики наравне со «Звездными войнами».

Сам по себе юбилей, если честно, возвращает меня к старым выпускам «Игромании», где почти в каждом журнале были интересные материалы о сериале «Вавилон-5» – именно из-за журнала я начал смотреть эпос про Синклера, Шеридана, Г'Кара и Деленн. «Игромания» не всегда была про игры и именно из-за этого стала моим любимым журналом.

А вообще, друзья, у нас снова десять из десяти – на этот раз у **Overwatch**. Царь-редактор Артемий всерьез засел за умный шутер от **Blizzard**, и это повод попробовать понемногу в следующих номерах реанимировать «Руководства». Не такие огромные, как раньше, скорее, что-то формата двухтысячных, когда было в моде биться насмерть в **Quake 3** и **Unreal Tournament**. До сих пор вспоминаю финальных Зиро и Хана с ужасом.

В остальном – «Кровосток» и Мэйнард в саундтреке сдачи поменялись на распавшихся NRKTK: «Когда у вас будет новый альбом?» – «Когда у нас будет новый альбом, ты будешь биться о стену лбом». С новым выпуском «Игромании» все проще – достаточно посмотреть вниз.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 19 июля.

Ян Кузовлев

kuzovlev@igromania.ru ● instagram.com/piccadillyjim

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ О ФАНТАСТИКЕ — И НЕ ТОЛЬКО

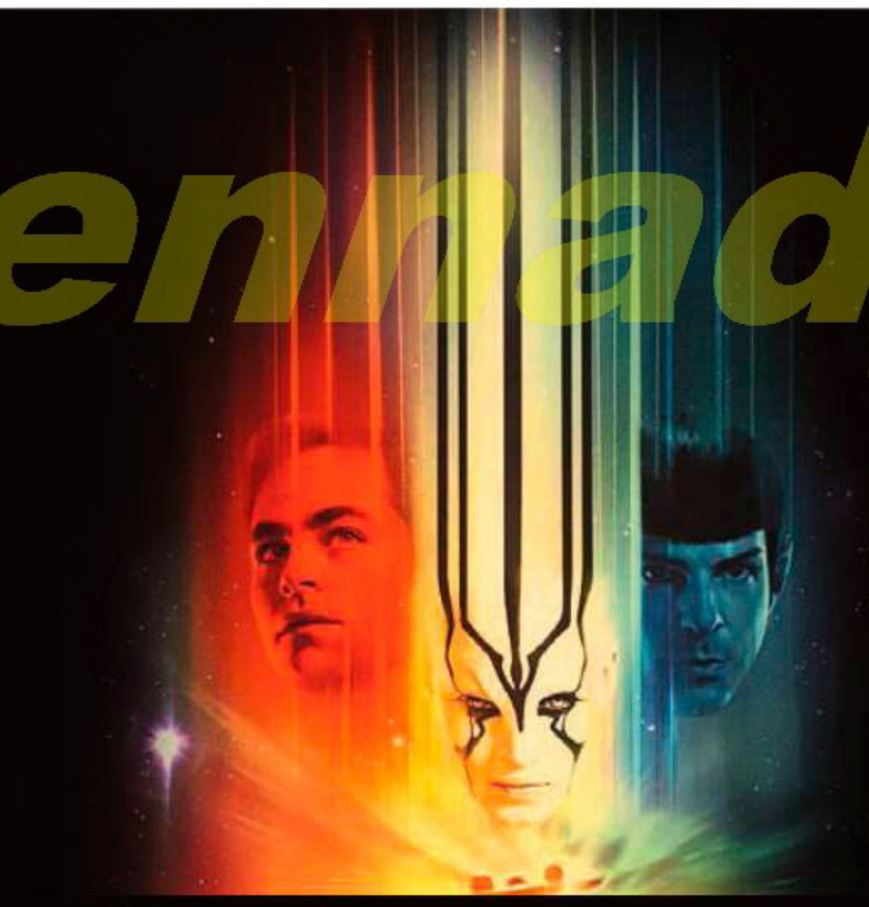
- Обзоры сериалов и кино, книг и комиксов
- Статьи и видеоролики о лучшем из жанров
- Фантастические рассказы и короткометражки
- И многое другое!

Мир Фантастики

А для тех, кто любит шелест бумажных страниц, у нас есть журнал, где ещё больше интересного!

16+

by Hennady



6 50 ЛЕТ STAR TREK
ПРАЗДНУЕМ ЮБИЛЕЙ ГЛАВНОЙ ФАНТАСТИКИ

96 DARK SOULS
ОГОНЬ НЕ ПОГАСНЕТ

26 DEUS EX: MANKIND DIVIDED
МЕХАНИЧЕСКИЙ АПАРТЕИД

6-21 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 50 лет Star Trek

22-25 ГИЛЬДИЯ
22 Почему снобы не любят локализацию

26-39 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
26 Deus Ex: Mankind Divided
30 Warhammer: Dawn of War 3
34 Civilization VI
38 Gran Turismo Sport

40-95 ВЕРДИКТ
40 Overwatch
46 The Witcher: Blood and Wine
52 Doom
62 Total War: Warhammer
76 Stellaris
88 Battleborn
92 Homefront

34 CIVILIZATION VI
ГАНДИ СНОВА ШАЛИТ

62 TOTAL WAR: WARHAMMER
TOTAL WAAAGH!

76 STELLARIS
ПРОСТО КОСМОС

ПОСТЕРЫ
Стартрек
Overwatch

НАКЛЕЙКИ
Battleborn
Dark Souls
Deus Ex: Mankind Divided
Overwatch

РЕКЛАМА
Обложка
MSI 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1, 3

by Hennady

96-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

96 Все о сюжете Dark Souls
114 Классические игры на планшетах
120 Верните нам 2007 год
124 Зачем играть в Samorost 3

126-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

126 Играем на широкоформатных мониторах LG
130 Видеокарта AMD Radeon R9 390X
132 Мышь ASUS ROG Spatha
134 Гарнитура HyperX Cloud Revolver
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА

138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 TurnOn и ID@Xbox

52
DOOM
ОН ЖИВ

40
OVERWATCH
ПРИВЕТИК

ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ «СТАРТРЕК»

50 ЛЕТ ВСЕЛЕННОЙ

ДАНИЛ СВЕЧКОВ

Где-то в Галактике прямо сейчас вращаются могучие звезды, гигантские планеты и астероиды, покрытые острыми, как бритва, скалами. Летают и не подозревают, что на внутреннем крае рукава Ориона в Солнечной системе жители маленького голубого шарика уже придумали всех их обитателей и все, что с ними случится в ближайшие четыреста лет. И с таким вниманием к деталям это сделали, что хочешь не хочешь, а надо соответствовать. Так что ждем в будущем встречу с клингонами, вулканцами и горнами. А пока этого не случилось, давайте вспомним, что интересного нам напророчил «Стартрек».

«ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: ОРИГИНАЛЬНЫЙ СЕРИАЛ» (1966–1969)

Когда сценариста и продюсера Джина Родденберри спросили, каким будет его новый сериал, он ответил, что это будет вестерн про космос. Руководители телеканала NBC клюнули на наживку и дали проекту зеленый свет. Они и не подозревали, что мистер Родденберри задумал маленькую революцию. Лишь друзьям он рассказывал о своих истинных планах: сделать сериал похожим на «Приключения Гулливера» Джонатана Свифта, чтобы в каждой серии был не только увлекательный сюжет, но и мораль. Казалось бы, кого этим удивишь? Но Джин пошел дальше коллег по цеху и вместо классической морали – будь смелым, цени друзей, не бери чужого – напичкал «Стартрек» аллюзиями на окружающую действительность.

Родденберри хотел показать человечество, каким оно могло бы стать, не игнорируй люди уроки своего прошлого. Да, мир «Звездного пути» полон монстров и убийц, но противостоит всему этому Объединенная федерация планет – утопическое общество будущего, в котором нет расизма, а на первом месте стоит исследование темных уголков Вселенной, где еще ждут открытия молодые цивилизации. В 1964 году корабль «Энтерпрайз» впервые отправился в свой звездный путь – на экраны вышел пилотный эпизод. А спустя два года руководство телеканала наконец пришло в себя после шока (где это видано, чтобы экипаж космического корабля состоял не из одних лишь белых мужчин среднего возраста?!), и сериал окончательно обосновался на телевидении.

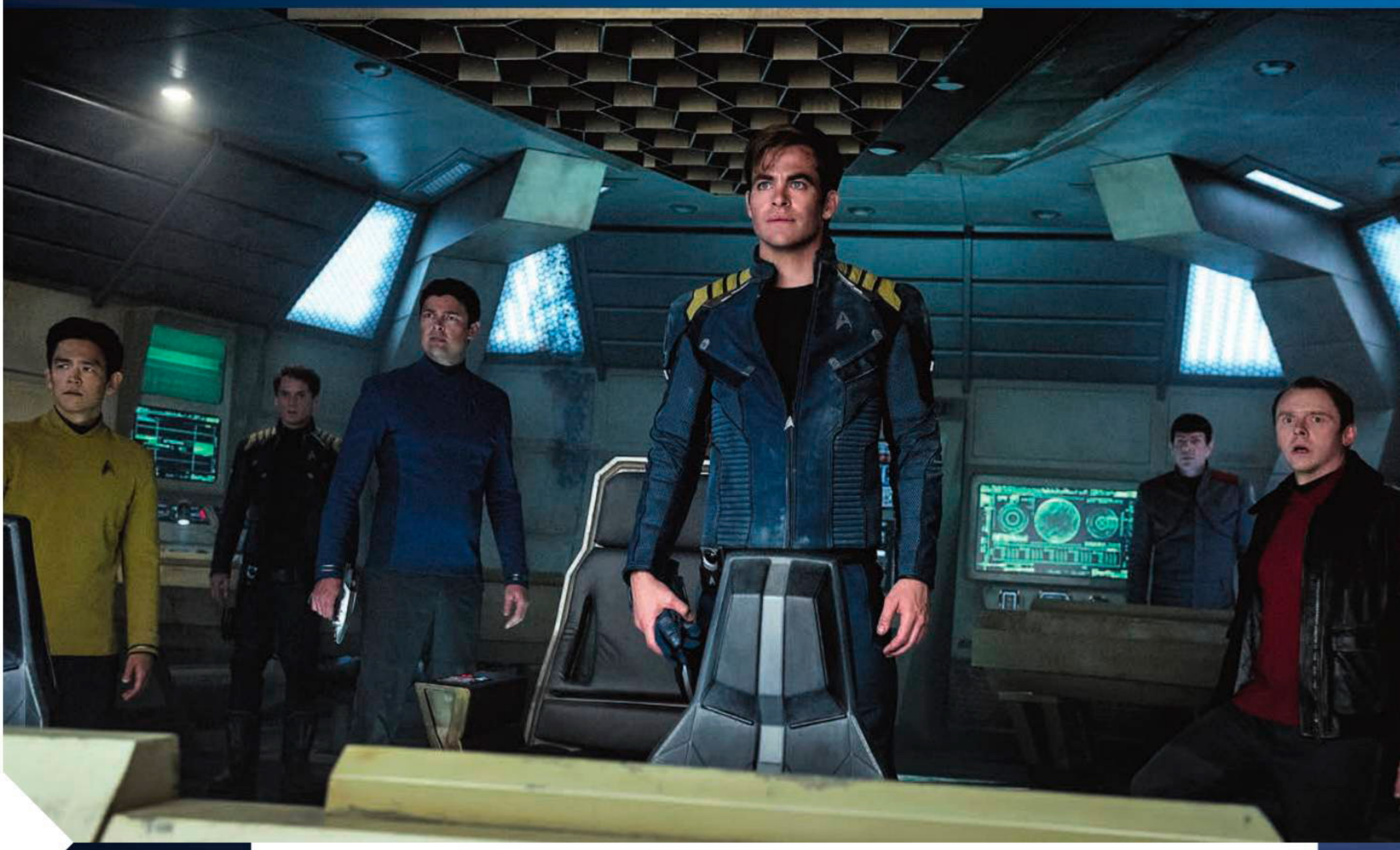
Во втором сезоне экипаж «Энтерпрайза» дополнили русским навигатором Павлом Андреевичем Чеховым – настоящим патриотом своей страны. Стоило членам команды о чем-нибудь заговорить, как Чехов тут же вставлял ремарку: дескать, русские в этом были первыми. Порой он преувеличивал и приписывал нам то, чего на самом деле не было: поселил Адама и Еву в Подмосковье, а изобретение скотча (напитка) приписал старушке из Ленинграда. Но сам-то он парень хороший! Недаром дослужился до адмирала и впоследствии возглавил Звездный флот.

Оригинал запомнился еще и самой нелепой дракой на ТВ. Это случилось в 18-й серии первого сезона. Капитан «Энтерпрайза» Джеймс Кирк оказывается на пустынной планете один на один с антропоморфным ящером из расы горнов. Противники вынуждены сойтись в рукопашной схватке. Страсти накаляются. Выжить может только один.

Вот только почему зрители не переживают, а, наоборот, давятся от смеха? Быть может, потому, что горн похож на культуриста в резиновой маске динозавра? Или из-за странных звуков, которые издают герои, молотя друг друга?

А возможно, из-за нелепости происходящего? Герои двигаются очень медленно, удары наносят словно нехотя, а эффект от них едва ли больше, чем от рукопожатия. В кон-

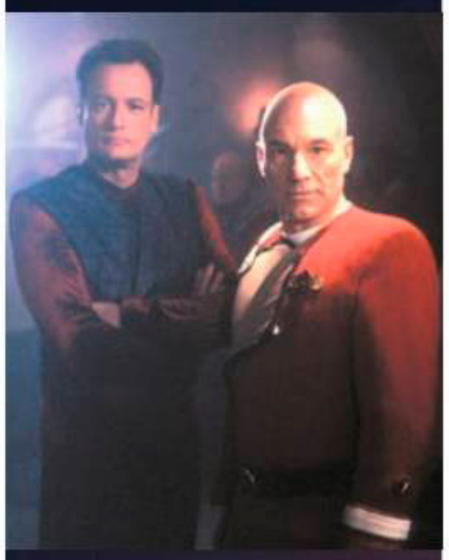
ЕСТЬ ВЕРСИЯ, что именно так Дуэйн Джонсон и получил роль в сериале – очаровал продюсера Ричарда Бермана своими крепкими объятиями



НОВОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ
команды «Энтерпрайза» уже дрались с ромаланцами из и клингонами. Впереди еще столько культовых персонажей и рас, что отдыхать в ближайшие годы им точно не придется

це концов представители двух развитых цивилизаций начинают бросаться друг в друга камнями. Гениальнейшая аллегория того, чем может обернуться Третья мировая война, если враги не найдут общий язык, – из оружия останутся только палки да камни.

«ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ» (1987–1994)



ВСЕМОГУЩИЙ Q
и капитан Пикар – словно кролик и черепаха из сказки. Там, куда один только направляется, другой уже давным-давно побывал

В 1987 году стартовал новый сериал по той же вселенной. Спустя сто лет после Кирка и Спока космос отправились изучать капитан Пикар, навигатор Крашер, андроид Дейта и клингон Ворф. Сериал создал все тот же Родденберри, но спустя четыре года он скончался, передав эстафету продюсеру Рику Берману. К счастью, это не сказалось на качестве проекта.

«Следующее поколение» довело идеи оригинала до совершенства и окончательно сформировало облик вселенной, введя в нее многое, без чего «Стартрек» и представить нельзя. Это был самый популярный проект за всю историю франшизы, и именно с него началось знакомство жителей нашей страны со «Звездным путем». А еще и с боргами.

«Вы будете ассимилированы. Ваши биологические и технические достижения будут добавлены к нашим. Сопротивление бесполезно», – фраза, которой любвеобильная раса боргов приветствует гостей. Они появились в «Следующем поколении», а прочие сериалы принялись дорабатывать их образ. Раса киборгов с единым коллективным разумом наводила жути не только внешним видом, но и бескомпромиссной позицией: хочешь или нет, но мы напихаем в твое нежное тельце проводов и приборов. Борги сильны, у них самые развитые технологии и неимоверное желание совершенствоваться, растворяя в своей биомеханической цивилизации достижения (и представителей) других рас. Лишь единицам удавалось вырваться из их кремниевого ада – например, капитану Пикару, которого борги однажды превратили в Локутуса, узнали через него все тайны Звездного флота и уничтожили 39 судов.

Сериал запомнился еще и расой Q – самой могущественной во вселенной «Звездного пути». Эти парни могут двигать планеты и звезды, менять пространство и время. И все это не ради высокой цели, а просто по приколу, потому, что они так могут, а другие нет. Видимо, тем, кто достиг окончательной ступени эволюции, уже нечем заняться, кроме как издеваться над менее развитыми цивилизациями. Вот и «Энтерпрайз» стал для одного из Q игровой площадкой. К слову, именно Q познакомили капитана Пикара с боргами, забросив «Энтерпрайз» в другую часть Галактики. Зачем? Одному из них захотелось стать членом экипажа – решил показать, что без него не обойтись. Невинная выходка, стоившая жизни нескольким десяткам человек.

Другой примечательный персонаж – Дейта, первый андроид на службе Звездного флота. Он так хочет стать человеком, что вся его жизнь – череда неудачных попыток хотя бы приблизиться к идеалу. Дейта шутит – никто не смеется. Дейта влюбляется – женщины уходят от него. Дейта создает себе дочь, андроида Лал, – она погибает, не выдержав эмоций, которыми наделил ее отец.

Лишь коту по кличке Спот удалось задержаться в жизни андроида. Впервые он появился в 11-й серии четвертого сезона. Дейта так привязался к Споту, что сочинил в его честь оду, а когда первый «Энтерпрайз» Пикара был разрушен, Дейта расплакался от счастья, узнав, что Спот остался в живых.

После гибели Дейты за котом стал ухаживать клингон Ворф, который, к слову, страдал от аллергии. Но чего не сделаешь ради доброго и славного андроида.

«ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: ГЛУБОКИЙ КОСМОС 9»
(1993–1999)

«Следующее поколение» дало жизнь еще двум сериалам, один из которых – «Глубокий космос 9». Там рассказывается об одноименной станции на орбите планеты Баджор, рядом с которой появилась червоточина, ведущая в Гамма-квадрант. Это открытие автоматически превратило никому не нужную станцию в важный торговый узел и в стратегический объект.

Многие герои «Следующего поколения» появляются и здесь – например, клингон Ворф, капитан Пикар и Q. «Глубокий космос 9» не был таким однозначным хитом, как «Следующее поколение», но он доказал, что вселенная «Звездного пути» продолжает жить, даже если из нее убрать звездолет, летающий от одного приключения к другому.

А еще ни разу в «Звездном пути» космические сражения не выглядели так круто. Схватки стали динамичнее: корабли носятся как угорелые, уклоняются от вражеских «пуль», сбиваются с курса, разлетаются на куски. Возрос и масштаб. В финальных сезонах станция оказывается на передовой в войне Федерации и Доминиона, из-за чего в сражении сходятся десятки тяжелых кораблей. А благодаря грамотной работе с камерой каждая битва смотрится как репортаж из зоны боевых действий.

Еще одна важная деталь в новом сериале – отношение к религии. Сталкиваясь с неразвитой цивилизацией, экипаж «Энтерпрайза» спешил низвергнуть их богов, объясняя, что такое звездолет и почему наука – это не магия. «Глубокий космос 9» изменил подход. Его герои смотрят на религию с точки зрения культурологии и социологии. Их главный враг – государство Доминион, могущественные лидеры которого позиционируют себя не иначе как богов. Попробуй сказать кому-то из их подданных, что вся их религия лишь набор страхов и неврозов. Заклюют.

«ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: ВОЯДЖЕР»
(1995 – 2001)

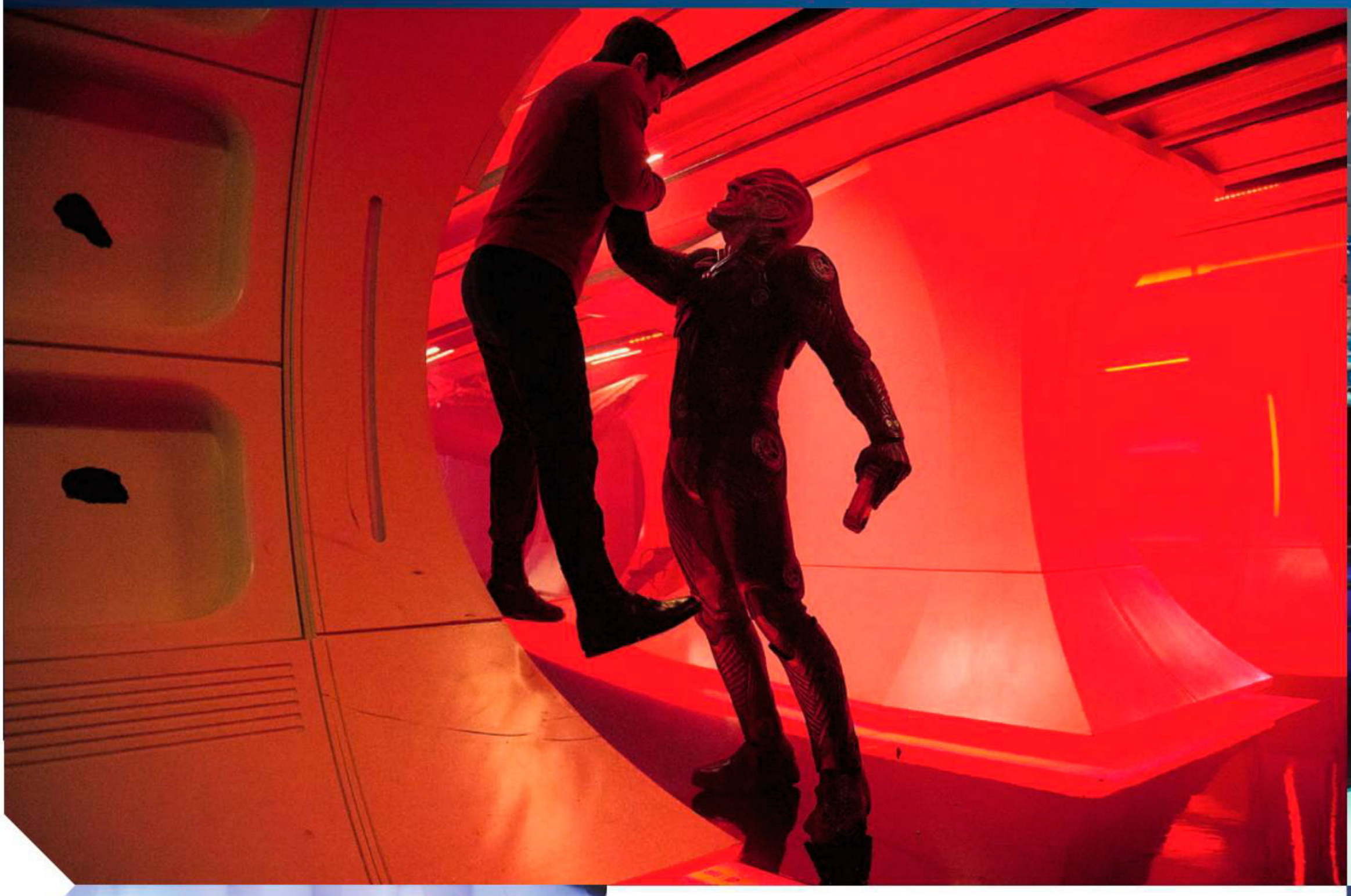
«Глубокий космос 9» еще не закончился, когда в эфир вышло другое ответвление «Следующего поколения» – «Вояджер». Это было возвращением к истокам: в центре событий снова оказался корабль Звездного флота, попадающий в приключения. Но если экипажи «Энтерпрайзов» стремились добраться до отдаленных уголков космоса, чтобы изучить их, то команда «Вояджера» старалась вернуться домой из далекого Дельта-квадранта, куда звездолет забросила пространственная аномалия. И уже за это надо ценить сериал.

Дело в том, что Галактика, в которой происходит действие сериалов, поделена на четыре фрагмента. Обитателей трех из них нам показали в первых трех сериалах. А вот Дельта-квадрант оставался темным пятном на карте. Что там есть? Кто там живет? «Вояджер» приоткрыл завесу тайны. Там борги! И их столько, что непонятно, куда бежать и прятаться. И если в «Следующем поколении» вам нравились именно серии про боргов, то «Звездный путь: Вояджер» создан для вас. Примечателен он и тем, что кресло капитана впервые досталось женщине, а среди членов экипажа впервые оказался борг – девушка Седьмая-из-девяти. Стоит упомянуть и врача-голограмму, страдающего от того же экзистенциального кризиса, что и Дейта.

В «Вояджере» нам наконец показали, как выглядит место, где живут Q. Оказалось, это дорога среди пустыни, на обочине которой стоит домик с двумя обитателями – стариком, читающим журнал «Старое», и девушкой, читающей «Новое». Вот тебе и жилище многомерных существ. Понятно, что авторы просто сэкономили на спецэффектах, но оправдание они придумали подходящее: мол, человечество еще не созрело, чтобы видеть Q-континуум во всем его великолепии. В общем, «видеокарта» у нас устаревшая.

В этом сериале мы впервые столкнулись с расой вид 8472 – существ из иного измерения, летающих на органических кораблях.

КАЖЕТСЯ, роль капитана Арчера досталась Скотту Бакуле намеренно. Бывшая звезда «Квантового скачка» путешествует во времени



выжить, боргам приходится просить помощи у людей. Некоторое время экипаж «Вояджера» помогает им, но лишь пока не становится ясно, что борги, в общем-то, сами напросились.

«ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: ЭНТЕРПРАЙЗ»
(2001–2005)

Если «Следующее поколение», «Глубокий космос 9» и «Вояджер» рассказывали примерно об одной эпохе и имели общих героев, то «Энтерпрайз» стал самостоятельным произведением. Его сюжет разворачивается за сто лет до приключений Кирка и Спока и показывает время, когда человечество еще делало первые робкие шаги в освоении глубокого космоса. В этом сериале даже нет Объединенной федерации планет, лишь Объединенная Земля, а «Энтерпрайз», на котором герои летят к звездам, – самый-самый первый. Из-за этого возросла значимость каждого персонажа и каждого события. Джонатан Арчер – первый капитан звездолета человечества в глубоком космосе. Субкомандер Т'Пол – первый вулканский офицер на корабле землян. Что ни гость на борту, так обязательно первый контакт с иной цивилизацией. Для поклонника «Звездного пути» пропустить этот сериал – значит оставить себя без истории становления любимой вселенной.

Более того, именно «Энтерпрайз» грамотно увязал все нестыковки предыдущих проектов. Взять хотя бы воинственную расу клингонов. В первом сериале они внешне не отличаются от людей. В последующих проектах у них на лбу вдруг появляются характерные наросты. Ляп? Долгое время так и считалось. Но «Энтерпрайз» объяснил эту странность генетической программой клингонов, с помощью которой те хотели стать похожими на людей. Позже они разочаровались в человечестве и вернули себе прежний вид.

То же и с боргами. По сериалу «Следующее поколение» выходил полнометражный фильм «Первый контакт», в котором к Земле прилетел куб боргов. Атака была отбита, но несколько боргов выжили, переместившись в прошлое. Герои «Энтерпрайза» сталкиваются с ними, в результате чего агрессивно настроенные андроиды отправляют в космос сигнал, на который через двести лет и прилетел тот самый куб из фильма. За такие

НЕСМОТРЯ НА общего прародителя, сериал про «Вояджер» был все-таки ответвлением «Глубокого космоса 9», а не «Следующего поколения»

Однажды борги наткнулись на них и попробовали ассимилировать. Попытка, мягко говоря, вышла для них боком: вид 8472 не поддается ассимиляции. Более того, их клетки сами ассимилируют и поглотят кого угодно. В рукопашной представитель вида 8472 парой ударов расправляется с несколькими боргами, а их корабли с легкостью уничтожают целые планеты. Правила игры изменились, и теперь, чтобы

детали «Энтерпрайз» и ценят. Жаль, что его закрыли после четвертого сезона.

■■■

Когда все сериалы подошли к концу, фанаты грустили недолго: уже в 2009 году на экраны вышел фильм Джей Джей Абрамса «Стартрек». Он заново рассказал историю Кирка, Спока и Ухуры, причем сделал это очень изобретательно.

Чтобы не повторять старые сюжетные линии и не нарушать канон, сценаристы пошли на хитрый трюк – переместили старого Спока во времена молодого Спока на пару с боевым кораблем ромуланцев. Это изменило временную линию и фактически создало альтернативную вселенную. Вроде бы все старые элементы на месте, но расположены уже в другом порядке и провоцируют иные события. Так, например, погибла родная планета Спока Вулкан (чего в «Оригинальном сериале» не было), а во втором фильме – «Стартрек: Возмездие» – герои повстречали сверхчеловека Хана несколько раньше и при иных обстоятельствах, нежели в сериале. Обе картины были тепло встречены публикой и вдохнули новую жизнь во франшизу. Теперь к выходу готовится третий фильм – «Стартрек: Бесконечность», – который обещает быть не менее зрелищным и увлекательным.

За пятьдесят лет вселенная «Звездного пути» обросла таким количеством деталей, что и на их перечисление не хватило бы целого журнала. Книги, игры, комиксы, мультсериалы и просто сериалы – «Стартрек» живет и прекрасно себя чувствует. Три новых полнометражных фильма, которые собирают отличную кассу, и готовящийся к выходу очередной сериал тому доказательство. И это здорово, ведь, пока мы не можем сами исследовать глубины космоса, можно хотя бы изучить те глубины, что порождены любовью к науке и богатым воображением. Engage! ■

ТРИББЛЫ, словно газ, стараются заполонить собой все свободное пространство

ЗОВИТЕ МЕНЯ ТРЕККИ

КАК Я ЗА ГОД ПОСМОТРЕЛ ВЕСЬ STAR TREK

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Буду честен. Я не смотрел мультсериал по «Стартреку» (и вряд ли что-то от этого потерял). Да, еще некоторые серии «Нового поколения» я проматывал – те самые, где Дейта на голопалубе играет в Шерлока Холмса.

Но в остальном я посмотрел весь Star Trek. Это заняло всего лишь год. Затем я сшил себе красную форму Звездного флота с двумя полосками на манжетах (кто смотрел, тот поймет, где я просчитался) и изготовил накладные уши вулканца. Изменил ли «Звездный путь» мою жизнь? Еще как! Я смотрел великое множество научно-фантастических сериалов, но только этот оказался настолько концептуален. И, что самое важное, тот год был одним из лучших в моей жизни.

Что же такого в Star Trek? Давайте пройдемся по верхам. Лучшие моменты сериалов и фильмов в этой вселенной по мнению типичного трекки – перед вами.

ВКУС АРМАГЕДДОНА
STAR TREK: THE ORIGINAL SERIES

Когда говорят про оригинальный сериал, обычно вспоминают эпизод «Город на краю вечности», в котором капитан Кирк и Спок перемещаются во времени и спасают историю. Те, кто не смотрел сериал, вспоминают знаменитую неловкую битву Кирка с горном. Но я считаю лучшим эпизод «Вкус Армагеддона».

Джин Родденберри вкладывал множество смыслов в каждую серию, однако во «Вкусе Армагеддона» просто превзошел сам себя. Только представьте: две планеты воюют уже несколько сотен лет, но при этом бережно сохраняют свое культурное наследие. И правда, зачем сбрасывать настоящие водородные бомбы на настоящие города, если можно просто изобрести компьютер, который просчитает количество жертв? Эти жертвы затем отправятся в печь, зато памятники архитектуры будут сохранены.

В результате экипаж «Энтерпрайза» нарушает договор между планетами и, по сути, развязывает настоящую войну с настоящими бомбами. И самое страшное тут, что финал истории остается за рамками серии: как знать, может быть, именно настоящие разрушения были нужны, чтобы война закончилась?

КТО СКОРБИТ ПО АДОНИСУ?
STAR TREK: THE ORIGINAL SERIES

Частенько в Star Trek развенчиваются мифы. Однажды экипаж «Энтерпрайза» встретил… бога. Нет, серьезно. Древнегреческий

ВООБЩЕ ФЕДЕРАЦИЯ старается не нарушать Первую директиву (невмешательство в неподготовленные миры). Но Кирку, как всегда, плевать

Q ЗНАЕТ ВСЕ. Q может все. Но вместо того, чтобы сделать что-то полезное, он пристает к капитану Пикару, издеваясь над его чувством собственной важности

бог Аполлон схватил огромной рукой корабль и притянул к планете, на которой застрял. Его сила была сосредоточена в храме, построенном давным-давно верными подданными.

И да, это был действительно Аполлон, которому поклонялись греки, как Зевсу, Афродите и другим. Все они существовали на самом деле, вот только вряд ли можно назвать их богами. Древние греки могли, но на самом деле древнегреческие боги – это обычные дети некой высшей расы, которые решили пошалить на каникулах и стали для греков объектом поклонения. Почему бы, собственно, нет?

ВИ-ДЖЕР
STAR TREK: THE MOTION PICTURE

Из всех полнометражек во вселенной «Звездного пути» наиболее известны «Гнев Хана» и «Первый контакт» – это действительно отличные фильмы (зрелищные даже сейчас), однако я больше всего люблю самый первый.

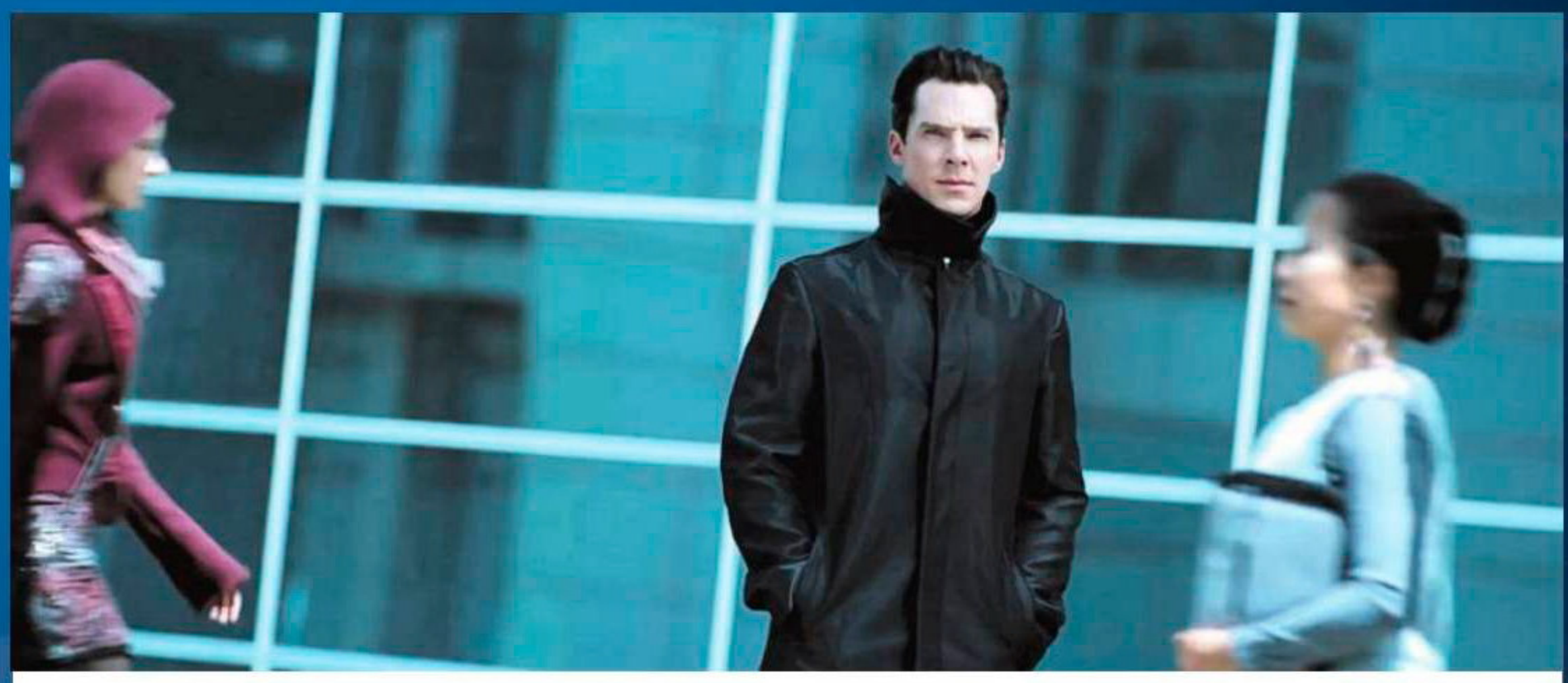
К Земле приближается некий разумный корабль, называющий себя «Ви-Джер». Кто бы мог подумать, что это окажется древняя космическая станция «Вояджер», запущенная с Земли в XX веке и потерявшаяся в глубинах космоса? Некая роботизированная раса слегка модернизировала ее и отправила назад к создателям.

По одной из фанатских теорий, этой расой был коллектив Борг, который, как известно, путешествует по вселенной в поисках идеала. В то время я еще ничего не знал о боргах, но уже предвкушал неладное...

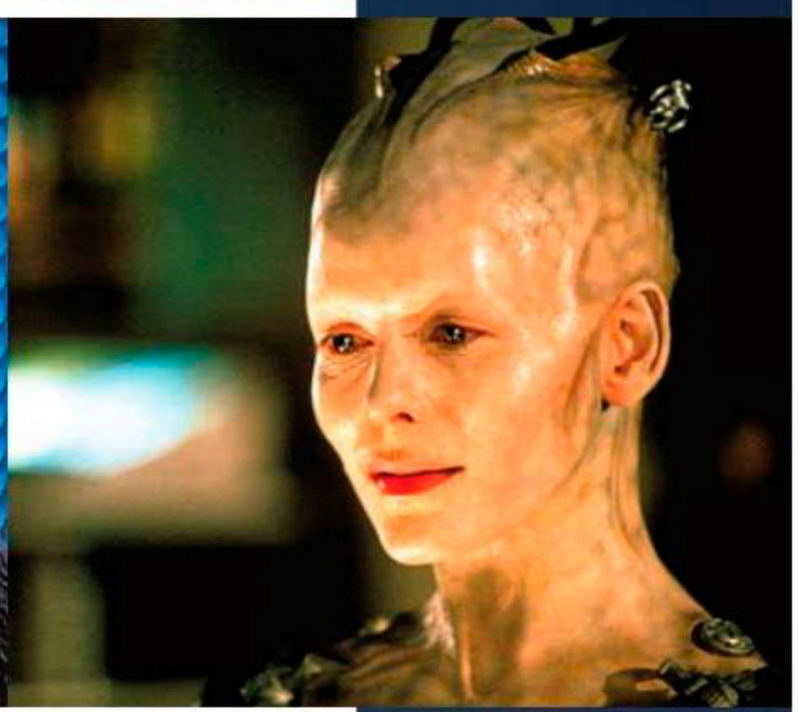
БОЖЕСТВО, черпающее свои силы из храма в свою честь – все логично

КТО ТАКОЙ КЬЮ?
STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Новое поколение, новый «Энтерпрайз» (теперь на борту служат целыми семьями), новые союзники, новые враги. Если первый сериал был больше сконцентрирован на неуемной фантазии концепциях, то The Next Generation принялся сильно расширять и дополнять сам мир «Звездного пути». И, пожалуй,



В ФИЛЬМЕ
«Стартрек: Возмездие» Хана играет Бенедикт Камбербэтч. Собственно, почему бы и нет? Злодей из него колоритный



КОРОЛЕВА КОЛЛЕКТИВА БОРГ
может показаться весьма секси, если вы любите биопанк

самая шокирующая серия здесь «Кто такой Кью?».

Со странной расой Q экипаж «Энтерпрайза» сталкивается еще в самой первой серии. Из всех Q, правда, команда Жана-Люка Пикара встречает только одного – максимально заносчивого гордеца и «тролля» вселенских масштабов. Q умеет управлять пространством и временем, носит исключительно форму адмирала Звездного флота (чтобы показать Пикару, где его место) и творит издевательства направо и налево. И вот однажды, чтобы доказать Пикару, что тот для вселенной ничего не стоит, он щелкает пальцами и мгновенно отправляет «Энтерпрайз» в Дельта-квадрант, прямо на встречу к боргам.

Так человечество и познакомилось с «космической саранчой», которая летает по космосу в огромных кубах, использует коллективный разум и ассимилирует все расы подряд. Ну что тут сказать, Q добился своего и ради шутки ввязал людей в самую жуткую войну в истории. Более подробно про боргов рассказывает фильм «Первый контакт» (в частности, выясняется, что уклад боргов схож с тем, что у пчел: здесь есть Королева!), этой же расе почти полностью посвящен «Вояджер».

КОМАНДНАЯ ЦЕПОЧКА
STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Пик развития вселенной Star Trek пришелся на начало девяностых, тогда параллельно с The Next Generation запустили сериал про космическую станцию «Глубокий космос 9», последние сезоны которого шли, соответственно, параллельно с «Вояджером». Нечто подобное сейчас происходит в ТВ-вселенной DC Comics.

Две серии «Командной цепочки» – важнейшее (после встречи с боргами) событие сериала и прямой приквел **Deep Space Nine**. Если в самом первом сериале Федерация имела по большей части одного крупного врага – клингонов, то в новом поколении могущественных противников стало заметно больше. Появились борги, серьезно усилились ромуланцы, завязалась война с кардассианцами. Кардассианская империя – это что-то между нацистской Германией и Великобританией из «V – значит вендетта».

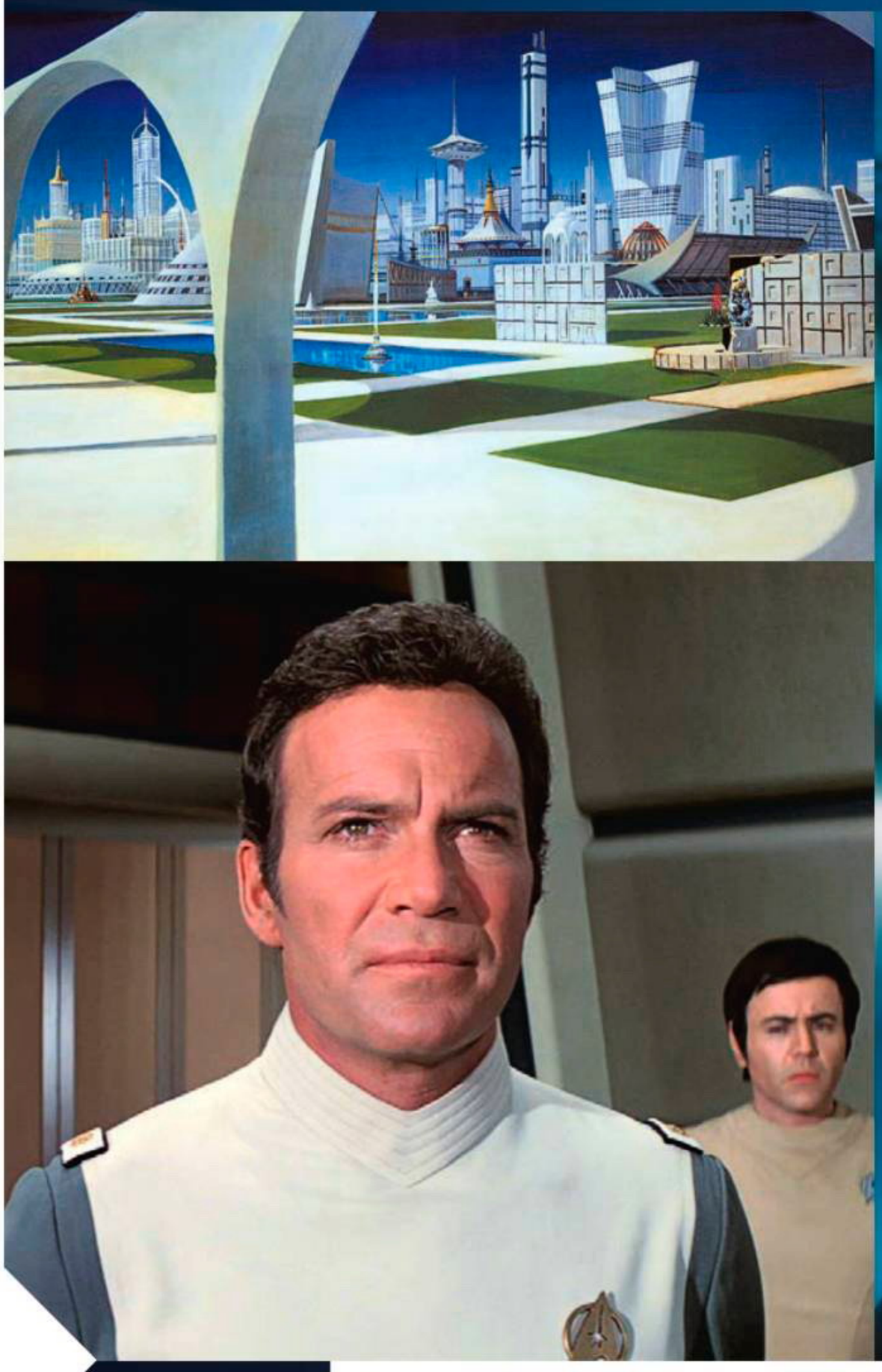
Сюжетная арка «Командная цепочка» – очень жесткий триллер, который демонстрирует откровенно извращенные моральные принципы кардассианцев и четко дает понять, что опасность от них исходит колоссальная. Капитана Пикара берут в плен, изощренно пытают и пытаются сломить его дух, и этим пыткам позавидовали бы даже нацисты.

ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ
DEEP SPACE NINE

Deep Space Nine – это в первую очередь политическая драма, концептуальность здесь отходит на второй план. Это единственный сериал во вселенной Star Trek, где нет корабля, путешествующего по дальним мирам. Вместо этого есть космическая база на орбите планеты Баджор, с которой недавно была снята оккупация Кардассианской империи.

Близ станции открывается червоточина, которая ведет в таинственный Гамма-квадрант галактики, которым фактически безраздельно правит Доминион, объединение нескольких рас, жаждущих мирового господства. Помимо Федерации и кардассианцев, в червоточине заинтересованы клингоны и ромуланцы, так что конфликт назревает нешуточный.

ПИКАРА «ЛОМАЮТ»
последовательно. Дают ему надежду, а затем снова ее отбирают. Надежда в пытках – главный инструмент



В ПЕРВОМ ФИЛЬМЕ серьезно перекроили форму Звездного флота, и сделали это не слишком удачно. Форма стала похожа на пижаму

В ПОСТЕРАХ «Стартрек: Бесконечность» используется стилистика самого первого фильма. Вдруг это что-то значит?

Первые сезоны сериала Доминион и Кардассия действуют скрытно, но ближе к концу, начиная с эпизода «Призыв к оружию», в Альфа-квадранте развязывается разрушительная война, а станция «Глубокий космос 9» оказывается в ее эпицентре.

СКОРПИОН
STAR TREK: VOYAGER

«Вояджер» принято считать не самым успешным сериалом вселенной – рейтинги у него были существенно ниже, чем у того же Deep Space Nine, – однако именно он, как мне кажется, вернул «Звездному пути» тот самый дух исследования необъятного космоса. Некое могущественное существо (нет, не Q) закидывает корабль USS «Вояджер» в Дельта-квадрант, доселе неисследованный сектор космоса. До Земли – 70 тысяч световых лет, а это многие десятки лет пути.

Сначала главным врагом выступают кейзоны, про которых не хочется вспоминать – настолько они были неудачные. Однако уже с третьего сезона в дело вступают борги. Но в эпизоде «Скорпион» внезапно выясняется, что коллектив Борг – далеко не самая страшная сила во вселенной. В жидком космосе существует некая негуманоидная раса, которой борги присвоили номер 8472 и так и не смогли ассимилировать. Жаль только, что про нее в сериале информации чертовски мало.

В этом же эпизоде случается невиданное: один из дронов Борга примыкает к экипажу «Вояджера», и его отключают от коллективного разума. Этим дроном оказывается чертовски привлекательная девушка с огромной грудью (нет, правда), которая называет себя Седьмая-из-девяти.

УНИМАТРИЦА НОЛЬ
STAR TREK: VOYAGER

Я искренне люблю боргов. И именно они вытянули на себе весь «Вояджер»: просто сравните первые два сезона и остальные сезоны, где коллектив Борг принимает участие почти в каждой серии. Именно благодаря «Вояджеру» мир узнал, что борги на самом деле следуют благой цели – стремятся к совершенству и ищут во вселенной идеал. Именно ради этого они ассимилируют миры, превращают их обитателей в себе подобных и подключают к Сети.

А благодаря двум эпизодам арки «Униматрица Ноль» становится также известно, что Сеть ни разу не идеальна. Заходя в свои альковы регенерации, некоторые борги обретают личности и видят коллективные сны.

ЛУЧШАЯ ВУЛКАНКА
STAR TREK: ENTERPRISE

«Энтерпрайз» из всей линейки сериалов и полнометражек – самый спорный. Да, это приквел ко всем остальным сериалам: Федерации еще нет, вулканцы настроены не очень-то дружелюбно по отно-

ИНОПЛАНЕТЯНКУ ДЖАЙЛУ из нового фильма играет София Бутелла – ее вы можете помнить по роли хладнокровной убийцы из Kingsman

шению к людям (и это взаимно), космос еще совсем незнакомый. Да, этот сериал замазывает сюжетные нестыковки прошлых сериалов (объясняет, например, почему клингоны в первом и втором сериалах выглядят по-разному). Да, самостоятельности в нем – ноль, в основном все вытягивает фансервис.

Однако дух исследования здесь точь-в-точь как в The Original Series, а среди персонажей затесалась великолепная Т'Пол, самая симпатичная вулканка в истории «Звездного пути». Нет смысла смотреть «Энтерпрайз», не зная предыдущих сериалов, но смотреть его после однозначно стоит.

ГНЕВ ХАНА НАОБОРОТ
СТАРТРЕК: ВОЗМЕЗДИЕ

Вселенная Star Trek всегда ценила науку: устройство кораблей, принципы перелетов и все остальное всегда дотошно объяснялось с научной точки зрения (корабли в варпе не двигаются, двигается пространство вокруг них). И Дж. Дж. Абрамс перезапустил вселенную максимально искусно. Спок из далекого будущего (уже после событий «Вояджера») перемещается в прошлое, и вместе с ним – буровой корабль ромуланцев, капитан которого собственными глазами видел, как разрушается родной Ромул. Отец Кирка погибает, и все катится псу под хвост.

В новой вселенной мы лицезреем эффект бабочки, и особенно это заметно по фильму «Стартрек: Возмездие». По сути, это ремейк старой картины «Гнев Хана», но в параллельной вселенной, где все пошло не так. Здесь экипаж «Энтерпрайза» встретился с генетически усовершенствованным сверхчеловеком гораздо раньше, а яростно кричал «Ха-а-а-а-а-ан!!!» не Кирк, а Спок. Спок здесь гораздо более подвержен эмоциям, из-за печальных событий первого фильма. Жаль, что для многих этот фильм лишь обычная зрелищная фантастика.

■■■

В скором времени на экраны выходит третий фильм из параллельной вселенной – «Стартрек: Бесконечность». Сложно сказать, будет ли он как-то связан с оригинальной вселенной или расскажет абсолютно новую историю. Или совместит и то, и другое – чего бы мне хотелось больше всего. Но, судя по трейлерам, многие персонажи и злодеи нам не знакомы.

И знаете, что самое крутое? В параллельной вселенной из-за эффекта бабочки возможно все. Возможно, борги уже знают о людях и мчатся через гиперпространственные тоннели к Земле. Возможно, Доминион как раз обнаруживает червоточину, которая ведет к Баджору, и начинает свою экспансию. Возможно, Q прямо сейчас присматривают за всеми нами и хихикают, а где-то в жидком космосе Федерацию терпеливо ожидает вид 8472. С юбилеем тебя, Star Trek! ■

КОСМОС ПОЛОН ТАЙН

20 ВЕЩЕЙ, КОТОРЫХ ВЫ НЕ ЗНАЛИ О STAR TREK

ЯН КУЗОВЛЕВ

НА ДРУГУЮ ПЛАНЕТУ. НЕДОРОГО. Телепортацию в Star Trek решили использовать только потому, что детальные планы с посадкой звездолетов сильно били по бюджету. Графический эффект телепортации – это обычная съемка воды, перемешанной с блестками.

ГЕРОЙ ВОЙНЫ. Игравший Скотти актер Джеймс Духан участвовал в военной кампании в Нормандии, где в него попали шесть раз. Пулю в грудь остановил серебряный портсигар. На войне Джеймс потерял палец на правой руке, поэтому во время съемок оператор часто прятал его кисть.

РОБОУЛЕЙ. Раса боргов изначально была насекомообразной, но из-за нехватки средств устрашающих пришельцев сделали механическими.

S.O.S. Красные глаза боргов мерцают не просто так, а азбукой Морзе передают имена тех, кто был задействован в съемке сериала.

МОЙ ЛЮБИМЫЙ ЦВЕТ И РАЗМЕР. В первом сериале, The Original Series, цвет униформы означает принадлежность к той или иной группе сотрудников на звездолете. Командный состав носит золотую форму, медики и другие научные сотрудники предпочитает голубую одежду. Красные рубашки, как правило, у сотрудников поддержки: служба охраны, инженеры, связисты. Бежевая форма у всех остальных.

НА УБОЙ. «Краснорубашечник» стало сленговым словом для тех участников экспедиции, которых рано или поздно убьют. Основных персонажей трогали неохотно.

ГЕНДЕРСВОП. Изначально Спок был персонажем-женщиной, но в процессе работы над сериалом героя начал играть Леонард Нимой.

ГЕНИЙ ЗА РАБОТОЙ. Стивен Хокинг сыграл самого себя и неплохо провел время за партией в покер с Альбертом Эйнштейном, Ньютоном и андроидом Дейтой.

БЛЕСК! В первом «Стартреке» от Дж. Дж. Абрамса можно насчитать 721 фирменный режиссерский блик.

ТЕХНОЛОГИЯ БУДУЩЕГО. Дизайн телефонов-раскладушек был вдохновлен устройством коммуникаторов из Star Trek.

БЕЗ ПЕРЕРЫВА НА УБОРНУЮ. Чтобы посмотреть все-все серии и фильмы по вселенной «Звездного пути», вам потребуется примерно две недели без перерывов на обед и сон.

ТЕПЕРЬ ТЫ МОДНЫЙ. Отец Леонарда Нимоя работал парикмахером и на волне популярности сериала предлагал посетителям сделать стрижку «как у Спока».

А ЕЩЕ Я ЗАНИМАЮСЬ КРОССФИТОМ. Почти все вулканцы не едят мясо и не трогают всякую еду руками без специальных перчаток.

ВАША КОЖА БУДЕТ ГЛАДКОЙ. В мире будущего по Джину Родденберри у мужчин нет волос на груди, поэтому Уильяма Шетнера эпилировали всякий раз, когда он появлялся на экране без униформы.

ИЗГОНЯЮЩИЙ ДЬЯВОЛА. Джина Родденберри попросили убрать из шоу жуткого «пришельца с острыми ушами», потому что он был похож на сатану и чудовище из преисподней.

ДА КТО ТАКОЙ ЭТОТ КИРК?! Уильям Шетнер хоть и играл роль капитана Кирка, но не смотрел ни одного выпуска сериала. Ни одного!

ЖИВИ ДОЛГО И ПРОЦВЕТАЙ. Захари Куинто никак не мог выполнить традиционное вулканское приветствие, поэтому во время съемок первого фильма перезапущенной вселенной ему специально приклеивали пальцы.

ЖИВИ И ПРОЦВЕТАЙ ЕЩЕ ДОЛЬШЕ. У Уильяма Шетнера тоже были проблемы с вулканским приветствием, поэтому пальцы ему перетягивали прозрачной леской.

ЦИФРОВОЙ ВЕК. Первая сцена в кинематографе с использованием компьютерной графики появилась в фильме «Звездный путь 2: Гнев Хана». Студия-подрядчик чуть позже стала известна по всему миру как Pixar.

СТАРСТРАЙК. Судя по официальным чертежам «Энтерпрайза», на корабле есть место для боулинга. Развлекаться можно на палубе 21, рядом с кухней и зоной отдыха.

НАША ЦЕЛЬ – СМЕЛО ИДТИ ТУДА,

АНДОРИАНЦЫ

- Восприимчивы к температуре
- Гордятся своими антеннами
- Телепаты

БАДЖОРЦЫ

- Носители древней культуры
- Ненавидят кардассианцев
- Обладатели самых крепких костей

ЛЮДИ

- Расселились по галактике
- Все еще любят джаз
- Достигли мира в 2113 году

БОРГИ

- Стремятся к прекрасному
- Превратят вас в киборга
- Сопротивление бесполезно

КАРДАССИАНЦЫ

- Дисциплина превыше всего
- Мрачные завоеватели
- Плохо слышат

РОМУЛАНЦЫ

- Заклятые враги вулканцев
- Римская империя как прототип
- Эмоциональны и вспыльчивы

ФЕРЕНГИ

- Жадность как добродетель
- Живут больше ста лет
- Все это время зарабатывают

ЗИНДИ

- Пять разных биологических видов
- Не могут решить, кто важнее
- Чуть не уничтожили Землю и Марс

ГДЕ НЕ СТУПАЛА НОГА ЧЕЛОВЕКА

БРИННЫ

- Нет кровеносной системы
- Носят охлаждающие костюмы
- Рабовладельцы

КЛИНГОНЫ

- Агрессивные воители
- Убили своих богов
- Обожают оперу

ВУЛКАНЦЫ

- Верят в логику
- Почти лишены всяких эмоций
- Живут дольше людей

ГОРНЫ

- Сильнее медведя гризли
- Неплохо бросаются камнями
- Разумны как люди

ОРИОНЦЫ

- Хорошо умеют убеждать
- Космические шпионы
- Сохраняют мнимый нейтралитет

КЬЮ

- Венец эволюции в галактике
- Видели и чувствовали все на свете
- Из-за этого много скучают

ТЕЛЛАРИТЫ

- Нетерпеливые гордецы
- Почти вегетарианцы
- Иногда едят собак

ВИД 8472

- Пять полов
- Жуткие ксенофобы
- Никогда не спят

НЕ ПЕРЕДАТЬ СЛОВАМИ

ПОЧЕМУ СНОБАМ НЕ НРАВЯТСЯ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ФЕДОР БОНЧ-ОСМОЛОВСКИЙ, СТУДИЯ ЛОКАЛИЗАЦИИ «ЛЕВША»

В 1999 году «Бука» издала на территории России локализованную версию **Heroes of Might and Magic 3** в jewel case и положила тем самым начало массовому рынку официальных игровых локализаций. За семнадцать лет, которые прошли с этого момента, рынок компьютерных игр и в России, и в мире серьезно изменился. Первыми со сцены в середине двухтысячных ушли пираты, потом настал период угасания классического издания PC-игр на дисках и популярности nextgen-консолей, сегодня в тренде мобильные устройства, причем не только с кликерами и match-3, но и с вполне серьезными и интересными играми, а также цифровые магазины, которые значительно упростили доставку игр от разработчиков к пользователям по всему миру. Однако ни на одном из этих этапов не утихали споры вокруг качества перевода русских версий игр, русского звука в них, да и вообще о том, нужны ли они кому-то.

НЕКОТОРЫЕ переводчики-любители начинают устраивать кампании по сбору средств и переводить игры по-своему – одна такая контора так толком и не смогла целиком адаптировать Fallout 4

ПЕРЕВЕДЕНО

Давайте попробуем ответить на эти вопросы, начав с самого первого – «Кому и зачем вообще нужны русские локализации?». Помимо очевидного ответа («игрокам, которые не знают английского»), есть и второй, менее очевидный: «издателям, которые не хотят серого реэкспорта своих продуктов». В начале двухтысячных в Европе в принципе не было такого понятия, как «игра в jewel case», поэтому идея привезти игру, которая в России в магазине стоит пять евро, и продавать ее в Европе за пятнадцать, что все равно будет дешевле, чем официальная версия в коробке с отпечатанным в типографии руководством пользователя, казалась многим предпринимателям симпатичной. Однако если на диске есть лишь версия на языке Пушкина и Чехова, то эта кружевная схема лишалась всякого смысла.

ИНОГДА ДОСТАТОЧНО быть энтузиастом с навыками – Firewatch на русский помог перевести всего один человек и сделал это классно

Точно так же и сегодня в Steam многие игры продаются в регионе только на языке этого региона, ведь базовая цена **The Division** для США – $ 59,99, а в русском Steam в пересчете на доллары он стоит почти в два раза дешевле – $ 30,75.

Вот еще частые вопросы – «Почему такой-то игры нет на русском?», «А почему перевели только текст, а озвучивать не стали» и т.п. Здесь на сцену выходят самые обычные меркантильные мотивы: те, кто планирует получать от продажи игры деньги, анализируют, сколько они могли бы получить от продаж на рынке России, какие им потребуются затраты помимо локализации (маркетинг, реклама, продвижение, возможно, поддержка), и на основе этих данных принимают решение, хотят ли они эти деньги потратить. Если крупный проект не вышел на русском языке (или вышел без озвучки), значит, потенциальные издержки на выход проекта, по мнению издателя, слишком велики в сравнении с потенциальной прибылью. Рассчитывать на выход официальной локализации после выхо-

да игры в большинстве случаев не стоит, дополнительную локализацию уже просто не получится встроить в процесс разработчика/издателя, да и весь маркетинг направлен на подогревание интереса к проекту в день его выхода во всем мире. Исключением в этом случае могут стать либо независимые разработчики, которые сами издаются в Steam и будут готовы добавить локализованную версию, если увидят, что игра популярна на определенном рынке, либо локализации культовых проектов, которые выходили давно, но без официальной локализации, как недавно произошло, например, с **Baldur's Gate**.

В ОДНО ВРЕМЯ
было важно перевести игру быстрее всех – пускай и с ошибками. Пиратскую версию с кривым переводом пускали в тираж – самая шустрая контора собирала ощутимую прибыль

ПОТРАЧЕНО

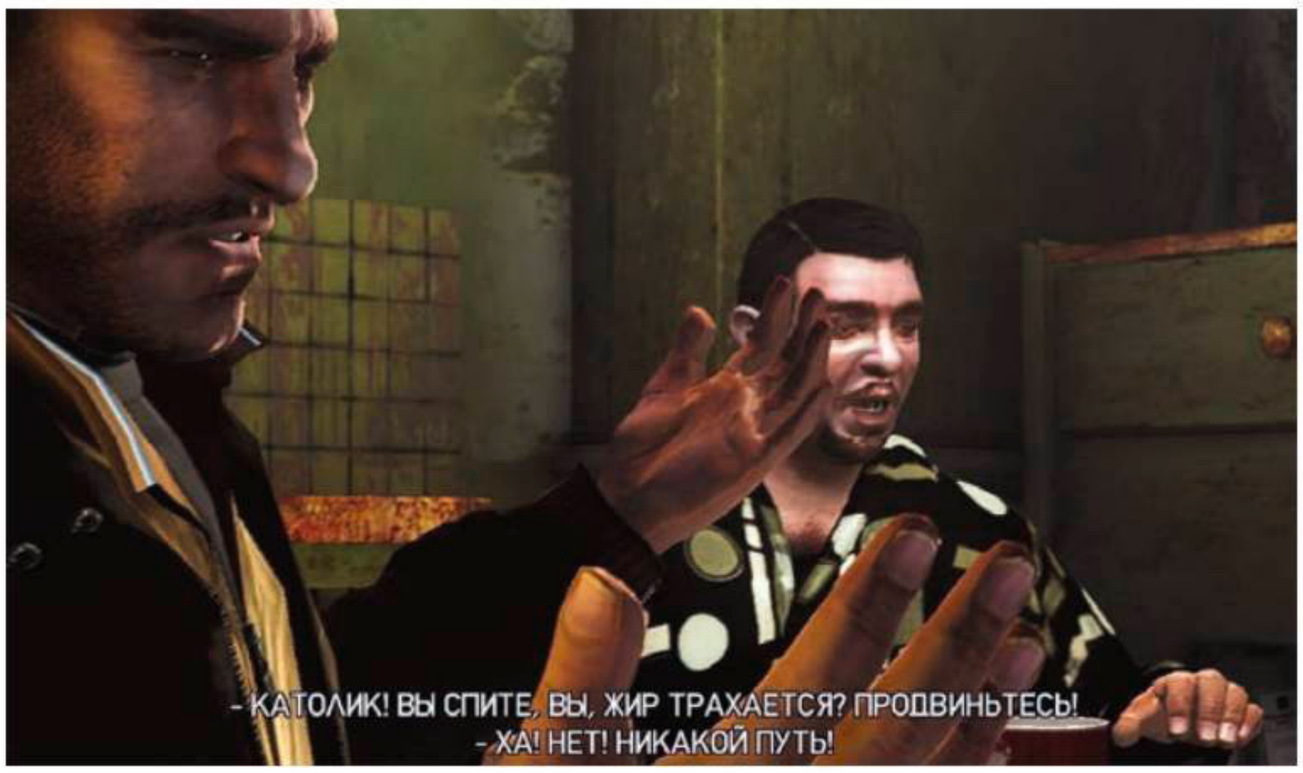
И наконец, пара слов о самой частой причине споров и обсуждений – о качестве локализации, в том числе и русской. Не секрет, что в комментариях часто можно встретить такие мнения: «переведено промтом», «понабрали студентов», «не знают никакого языка», «как так можно переводить» и прочие приятные слова, которые греют душу локализатора. Безусловно, ошибки встречаются, и столь же безусловно, что для конечного потребителя нет никакой разницы, кто в этом виноват, – он просто хочет получить качественный продукт.

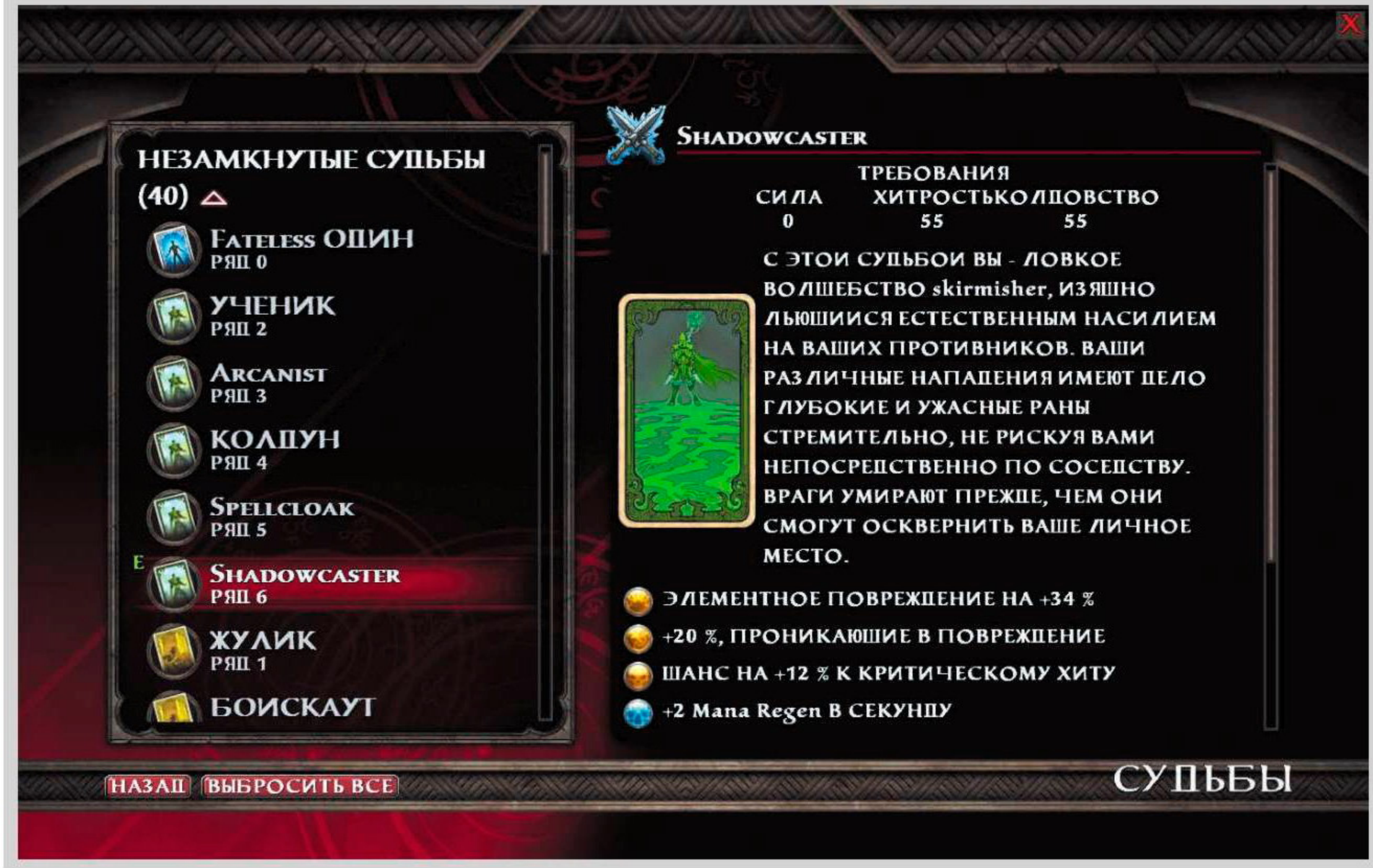
Возможно, вас это удивит, но те, кто делает локализации, обычно тоже хотят сделать качественный продукт, в который будет приятно играть. Однако желание и умение, которые, бесспорно, являются необходимыми условиями, не всегда будут условиями достаточными.

Вот, скажем, переводчик завершил отрывок текста для проекта, редактор его вычитал, тексты были интегрированы в игру, и началось тестирование на стороне издателя (стоит отметить, что часто связи с тестерами у переводчиков, редакторов и менеджеров проектов локализации нет: игра же очень секретная, уровень безопасности в комнатах тестеров крайне серьезный, может, у них и интернета нет). В ходе своей работы тестеры обнаруживают, что, допустим, перевод «ускорение» для термина «acceleration» не влезает в меню, и меняют его на «разгон». Но локализаторы об этом не знают и продолжают писать «ускорение». А тестеры продолжают менять на «разгон». Чем ближе выход проекта, тем меньше остается времени и тем выше вероятность, что какое-то из «ускорений» так и останется «ускорением», а игроки будут недоумевать, почему новый двигатель улучшает на машине параметр, которого нет в списке ее характеристик.

Или другая ситуация: в игре есть персонаж, которого (ну, или которую, этого мы пока не знаем) зовут Alex. Из его/ее речи однозначного вывода о поле сделать нельзя, на руках у команды локализации нет ни биографии, ни фотографии, ни любой другой -графии, которая позво-

GRAND THEFT AUTO
до сих пор остается лучшим поставщиком смешных картинок про локализацию





ТД НЕ МОЖЕФГ МЕНЬ ЙЮЕСГ ВДСАЮБТГ - ЙТО ЖЕ ТЕРРБТОРБЬ ЗАЧЧА.

КАЖДЫЙ ИДЕТ ДОМОЙ, ПРЕБЫВАНИЕ НИЗКО, МЫ НЕ ЗАМЕЧЕНЫ ДРУГ ДРУГ ВЕСЬ ДЕНЬ, КОПИЯ?

лит понять, мужчина это или женщина, файлы с оригинальным звуком запаздывают, а издатели тем временем очень просят записать для персонажа звук локализованный и прислать его на этой неделе. При этом на вопрос о гендерной принадлежности упомянутого(ой) Алекс(а) говорят: «Вы знаете, у разработчиков тут игра не работает, поэтому у них нет человека, который может ответить на вопросы, вы там уж догадайтесь сами как-нибудь» (бывает и еще веселее – когда разработчики сами до последнего не могут решить, какого пола персонаж).

Ну и классическая история, которая периодически происходит в играх с sci-fi сеттингом: основной объем текста готов, все уже выдохнули, расслабились, и тут менеджер заказчика пишет вам письмо с темой «СРОЧНЫЙ ПЕРЕВОД, НУЖНО В ТЕЧЕНИЕ 10 МИНУТ». А в письме одно слово: «Credits». Где используется строка – не известно. Она может быть и подписью рядом с количеством суперсовременной валюты главного героя (и тогда это надо переводить как «кр.», потому что кредитов может быть и 1002, и 2 029 901, и 5), и надписью на кнопке, которая предлагает выбрать способ оплаты (например, «Кредиты» или «Бартер»), и, соб-

В КАКОЙ-ТО МОМЕНТ
пиратские переводы игр стали слишком свинскими – оперативно прошелся программой-переводчиком и черт с ним

ственно, кнопкой, при нажатии на которую вы увидите список разработчиков (т.е. «Титры», «Авторы» и любые другие подходящие в этом случае слова).

Но не будем сгущать краски. Все-таки с каждым годом рынок взрослеет, появляются новые программные средства и подходы к работе с текстами и звуком, разработчики и издатели стараются предоставлять хотя бы минимальную информацию, необходимую для работы. Так что, отвечая на вопрос, чего больше всего не хватает игровым локализациям в России, я бы сказал: «Взвешенной оценки». Издатели довольно часто просят прислать мнения о локализованных версиях, особенно если сомневаются, делать ли локализацию/озвучку в следующий раз, но, кроме комментариев игроков, отправить им обычно нечего. Профильные СМИ, стримеры и блогеры, к сожалению, не очень интересуются темой локализаций, в их материалах редко встретишь взвешенное сравнение английской и русской версий, анализ кастинга и оценку ошибок. А ведь это могло бы стать отличным способом понять, что пошло не так, и постараться избежать этого в следующий раз. Хороших вам локализаций! ■

К СОЖАЛЕНИЮ,
самые подробные отзывы по качеству локализации с указанием тех или иных проблем мы видим не от профильной прессы, а от игроков

ВЕРДИКТ

ЧТО? Презентация Deus Ex: Mankind Divided в преддверии E3
ГДЕ? Лондон

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

И ТРЕСНУЛ МИР НАПОПОЛАМ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

КТО СКАЗАЛ, что глаза должно быть два? Больше органов зрения – точнее прицел!

Если вдуматься, в нашем мире все действительно может пойти именно так, как придумали сценаристы **Deus Ex**. Буквально в ближайшее время.

Взять хотя бы бионические протезы, которые в **Deus Ex: Human Revolution** были на каждом шагу, – человечество давно движется в этом направлении. Исследования ведутся, ученые делают большие успехи. И авторы Deus Ex явно очень горды параллелями – они даже притащили на презентацию **Mankind Divided** механическую руку. Правда, конкретно эта управлялась не нейронными импульсами, а через веб-камеру, копируя движения кисти, но тем не менее.

Однако есть у прогресса и обратная сторона, и как раз она – центральная тема нового Deus Ex. Если в Human Revolution массы все еще видели кибернетического человека как естественный путь в будущее, то в Mankind Divided от той пелены восторга не осталось и следа. Началась травля, которую в Eidos Montreal обозначили термином «механический апартеид».

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ОБОРОТНЯ В ПРАГЕ

На презентации в Лондоне нам показывали самое-самое начало игры, которое предварялось длинным роликом с предысторией. Его уже выложили в Сеть – можете полюбопытствовать.

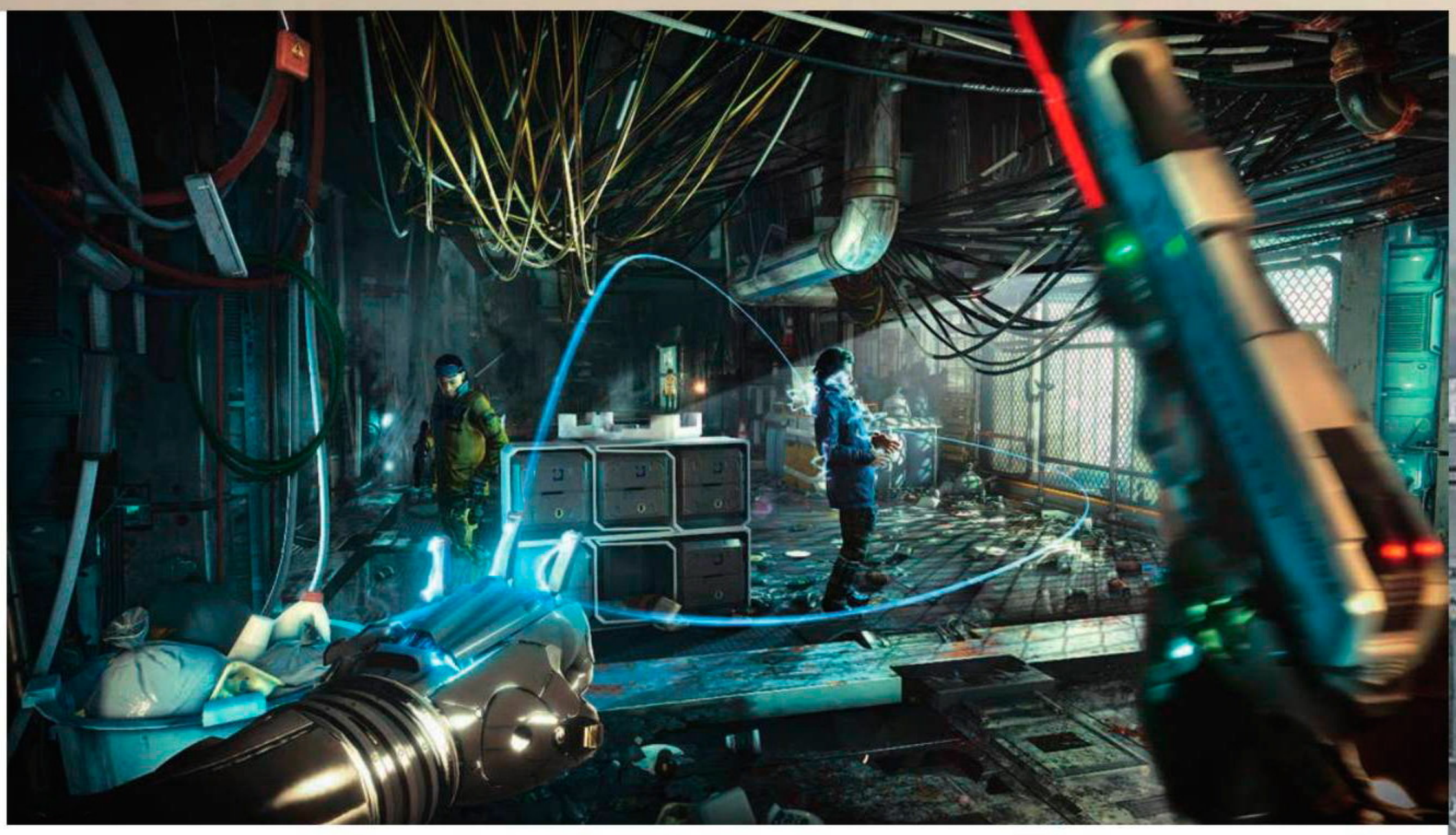
Рассказывает видео о том, как сложились события после бучи, поднятой в Human Revolution. Там, если помните, создатель технологии имплантатов Хью Дэрроу в какой-то момент разуверился в своем изобретении и решил показать всему человечеству, что аугментации – это плохо. Для этого он внедрил в искусственные конечности маленькую недокументированную функцию: после определенного сигнала они перехватывали управление над мозгом носителя и приводили его в состояние берсерка. Иначе говоря, как в фильме Kingsman, после нажатия на кнопочку все аугментированные люди бросились убивать друг друга и окружающих.

Первая часть заканчивалась тем, что Адам Дженсен устранил Дэрроу – и все вроде как должно было стать хорошо, но увы. Настолько просто все бывает только в сказках, а Deus Ex стремится представить, как все произошло бы в реальности. Порой очень пугающе.

Итак, когда люди с имплантатами посходили с ума, вторая половина человечества закономерно начала их бояться. Как боялись мутантов во вселенной «Людей Икс», как боялись Супермена в «Человеке из стали». Ведь буквально рядом обитают существа, которые сильнее обычного человека, а главное – они в любой момент могут снова сорваться и натворить бед.

Началось то самое «разделение человечества», которое вынесено в подзаголовок. Общество стало требовать изоляции киборгов, а те, в свою очередь, бросились рьяно отстаивать свои права. Мол, подумаешь, рука у меня механическая – что я теперь, не человек, что ли? Или прикажете ходить одноруким?

Где-то на пике этого апартеида и будут происходить события нового Deus Ex. Адам Дженсен обосновался в Праге, живет себе в просторной квартире, перед выходом из которой драпируется в плащ с высоким воротником. Но так как оперативник он ценный, в какой-то момент его решают послать на задание. Вот только группа состоит сплошь из «чистых» людей, а командир так прямым текстом и говорит: дескать, не знаю я, чего от вас, аугментированных, ждать, но давай хоть посмотрим.



ПРОТИВНИКИ часто оказываются вверху или внизу. Привыкайте осматриваться на все 360 градусов

В какую именно теорию заговора Дженсен ввяжется в этот раз – узнаем уже после релиза. А пока просто примем как данность: мир нас не любит. Более того, в нем уже сформировалась группировка киборгов (а может быть, и не одна), которые очень обиделись на окружающих и теперь с оружием в руках пытаются доказать мирному населению, что они тоже имеют право на нормальную жизнь. Скорее всего, в какой-то момент нам даже придется выбирать, к кому примкнуть. Во всяком случае, сюжет обещают куда более нелинейный, а концовка будет зависеть не только от одного решения в конце, но и ото всех, совершенных по ходу дела.

Например, в самом начале, чтобы добраться до места назначения, Дженсену пришлось выбирать маршрут. Можно было пойти через кварталы «чистых» людей (тогда на каждом блокпосту у него требовали бы документы и всячески выражали свое отношение к кибернетическим убийцам) или двинуться через гетто, предназначенное для аугментированных, – и тем самым признать, что вы недочеловек, не имеющий права бродить где ему вздумается. Вроде бы и мелочь, но как минимум на заголовках газет это обязательно скажется. «Шок! Сенсация! Чудовища бродят среди нас и никто их не останавливает!»

А кое-где Дженсена вообще откажутся пропускать. Но если вы играли в прежние Deus Ex, вы знаете, что делать: подкупать, пробиваться, искать обходные пути.

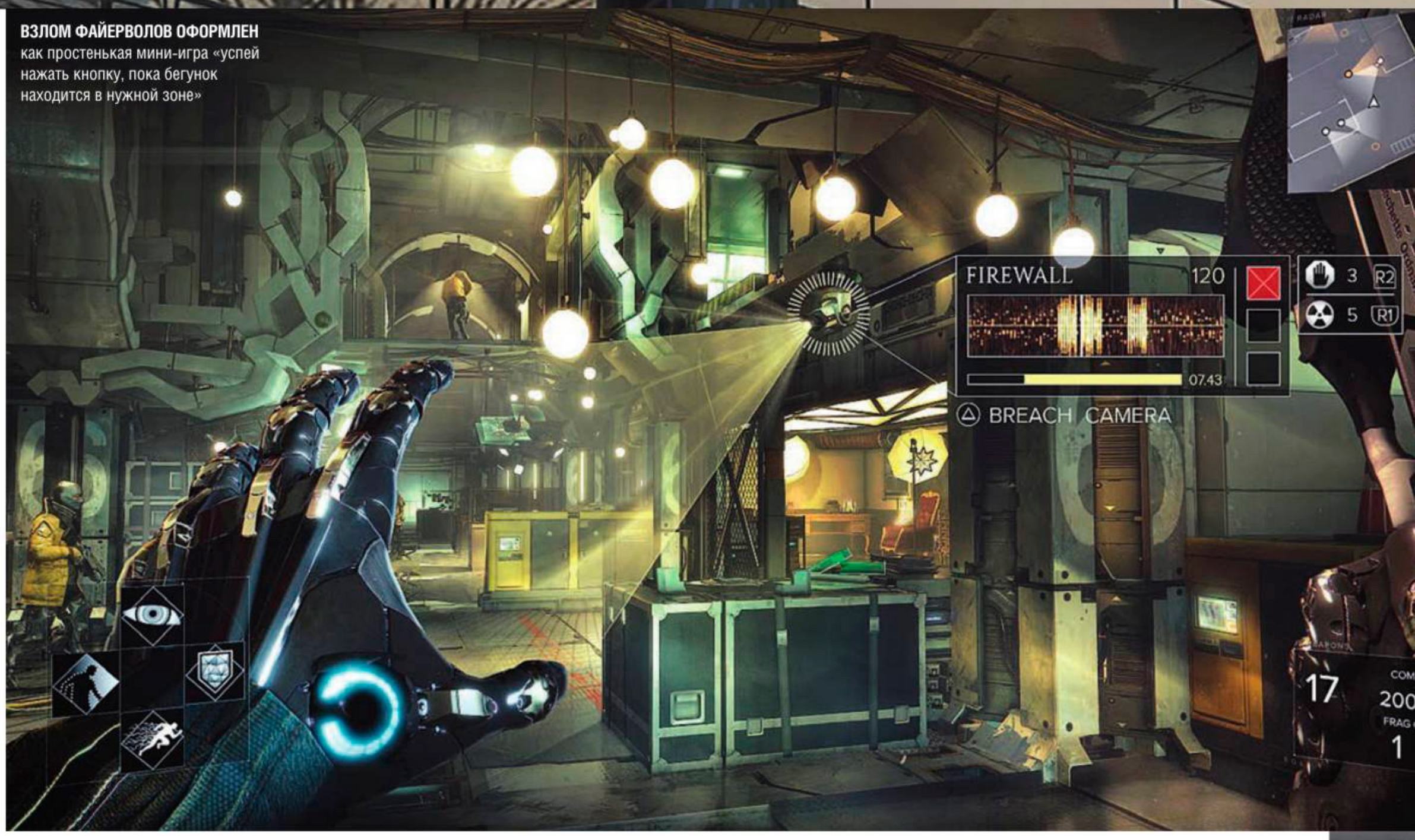
ВООБЩЕ-ТО ИГЛЫ ТАЗЕРА должны были поразить обоих противников. Видимо, это какая-то базовая, «непрокачанная» версия

СМЕРТЕЛЬНЫЙ КОМБАЙН

Процесс в общих чертах остался прежним – впрочем, его старательно обработали напильником. Разработчики перебалансировали аугментации, уравняв в правах «тихое» и «громкое» прохождение. Скажем, теперь, если вы предпочитаете решать проблемы в лоб в стиле Рэмбо, у вас появится титановый щит – футуристическая версия заклинания «Каменная кожа». С ним Адам Дженсен может какое-то время находиться под интенсивным обстрелом и без помех огрызаться в ответ. В то же время для действий исподтишка ввели многоцелевой тазер, чтоб одним выстрелом отправлять на заслуженный отдых до четырех охранников разом. Встроенные в предплечья лезвия теперь можно выстреливать в противника, а после модификации использовать как оружие массового поражения – они будут взрываться в точке попадания.

Энергия теперь восстанавливается со временем, а не как раньше – только до первой «батарейки», после чего приходилось накачиваться шоколадками, чтобы использовать больше одного умения подряд. Сообщество тут же задало резонный вопрос о балансе: не выйдет ли так, что Дженсен станет совсем уже всемогущим? Но, по словам разработчиков, да и по личным ощущениям, всё схвачено. Так действительно разнообразие только возросло – можно использовать те умения, которые хочется, а не только самые эффективные для экономии. К тому же многие аугментации довольно прожорливы. Например, усиленное зрение, которое позволяет

ВЕРДИКТ



ВЗЛОМ ФАЙЕРВОЛОВ ОФОРМЛЕН как простенькая мини-игра «успей нажать кнопку, пока бегунок находится в нужной зоне»

видеть врагов сквозь препятствия и подсвечивает интерактивные объекты. Его хочется использовать постоянно, но это невозможно – шкала энергии убывает с пугающей быстротой, а ведь ее очень даже есть на что потратить.

Изменилось и вооружение – в конце концов, в мире Дженсена прошло порядочно времени, а прогресс на месте не стоял. В мире реальном с выхода прошлой части тоже успело смениться поколение консолей, и на Deus Ex это также сказалось. Понятное дело, стала лучше графика. Стилистика осталась прежней, даже цветовая кодировка в охровых тонах сохранилась, но картинка теперь заметно четче и детальнее.

А самое главное – уровни стали гораздо больше. После Mankind Divided локации в Human Revolution кажутся невероятно тесными, и врагов там, оказывается, было очень мало. Вернее, уровни там были поделены на не очень крупные зоны, за пределами которых вас просто не слышали, хоть вы там ядерную войну устраивайте. Здесь же в случае тревоги противники сбегутся из огромного радиуса, так что дело придется иметь сразу с несколькими десятками.

ХОЧУ БЫТЬ ДЖОНОМ МАККЛЕЙНОМ

Мне удалось от и до пробежать уровень в Дубае. Действие там происходило в недостроенной гостинице, где нужно было сорвать сделку по продаже оружия. Дженсена высадили на крышу с вертолета, а дальше начался путь вниз через вентиляционные шахты и будущие роскошные пентхаусы.

Разумеется, путей прохождения, как обычно, обнаружилась масса. Внаглую через двери, поверху по строительным лесам, сквозь дыры в стенах и технические люки. Можно вообще никого не трогать, можно усыплять, можно оставить за собой гору трупов.

Кроме основной миссии, имелось и побочное задание – отключить радиостанцию, – и мимо нее очень легко было пробежать и не заметить. Притом что в неприметную комнатку, где она находилась, вело по меньшей мере три дороги. Но даже для невнимательного игрока разработчики встроили подсказку. Когда Дженсен приблизился к точке невозвращения (к лифту на первые этажи), голос из рации напомнил, мол, а как там дела с дополнительным заданием? «Ах да!» – подумал я за Адама и вернулся назад в ее поисках.

Как и в первой игре, большое значение имеет время. Помните подвох буквально в самом начале Human Revolution, когда вас срочно вызывают из штаба на миссию и, если быстро не добраться до вертолета, заложники в захваченном здании уже будут мертвы? Вот тут такое тоже будет. В частности, в этой миссии прогноз погоды обещает песчаную бурю. Если действовать быстро, можно успеть к финальному сражению еще до начала непогоды. А если будете копаться, расправляться с террористами придется при нулевой видимости. Там же, кстати, можно и нечаянно не спасти одного из «своих». Не сможете вовремя вывести его из-под обстрела – придется отчитываться за потери.

Самые ушлые журналисты смогли добраться и до «секретной презентации», где давали побегать по еще одной локации – так называемому Голем-Сити. Это трущобы неподалеку от Праги, которые выглядят примерно как город будущего в ремейке «Вспомнить все»: нагромождение каких-то кубических построек, где до нижнего яруса лететь и лететь, если неосторожно шагнуть с мостика. Голем-Сити оккупировали притесняемые киборги, часть которых оказалась оснащена усиленными ногами. Это оказалось важно для игрового процесса, ведь они умеют высоко и далеко прыгать, вмиг оказываясь на верхних этажах. Прямо вот как демоны в новом **Doom**. От таких уже на верхотуре не схоронишься, да и в целом это добавляет игре модного нынче «вертикального геймплея».

В мирных зонах тоже есть что поисследовать. Скажем, жилой комплекс, в котором обитает Дженсен в Праге, – это не просто декорации, а полноценная локация с отдельными квартирами, говорливыми обитателями и кучей их секретов, доступ к которым можно получить через компьютеры, личные дневники и всякого рода записки. Обещают еще и очень много побочных заданий. К примеру, в одной из квартир неожиданно нашелся чей-то труп. Чтобы узнать, кто это такой и за что пострадал, придется хорошенько побегать по окрестностям. Причем основного сюжета это все равно не касается. Не хотите заморачиваться – пробегайте мимо. Главное, чтоб потом

СЕЙЧАС УСТРАНЯТЬ ПРОТИВНИКА можно и через препятствия, и из-за угла, не вставая в полный рост. Только, похоже, против этого громилы всё бесполезно

ПРАГА ОБРАЗЦА 2029 ГОДА. Увы, не списанная с реальной, а только «навеянная мотивами». Знакомые места искать практически бесполезно, разве что отдельные здания

в газетах не написали: «Рядом с мертвым телом был замечен киборг в плаще, не его ли это рук дело?»

КРОМЕ ТОГО

Помимо основной кампании, появится в Deus Ex и соревновательная игра-в-игре. Она называется **Breach** и посвящена взлому серверов. Сюжет у нее отдельный – про хакера, который надевает виртуальный шлем и дальше выполняет задания по хищению данных у корпораций.

Геймплейно это все тот же Mankind Divided: вы бегаете и стреляете или крадетесь и глушите охранников. Только выглядит все очень похоже на недавний **Superhot** – кислотные переливающиеся цвета, угловатые модели, преобладание абстрактного кубизма в архитектуре.

Задача на миссиях, как правило, сводится к скачиванию определенного объема данных, а потом – к стремительному бегу к выходу, пока не истек таймер. Примерно как в древней серии **Descent**, только не в космосе, а на своих двоих. Вы разыскиваете кубы-серверы, собираете там терабайт, сям терабайт, стараетесь не нарваться на охрану, решаете несложные пространственные головоломки. Данных на уровне обычно больше, чем надо для его успешного завершения, но если хотите набрать высший рейтинг – можете попробовать собрать все.

В промежутках между уровнями прослушиваете очередной инструктаж, на заработанные кредиты покупаете снаряжение – и так много-много раз, пока не закончатся созданные разработчиками уровни. А потом либо сами садитесь рисовать свои, либо скачиваете созданные другими; в игре появится еще и редактор таких головоломок, чтобы ее уж точно хватило надолго. Рейтинговая таблица будет заполняться в онлайне, так что всегда будет можно с кем-нибудь посоревноваться.

Еще одно побочное развлечение – мобильная игра **Deus Ex GO**. Если вы уже видели **Hitman GO** или **Lara Croft GO**, то представляете, о чем речь. Это пошаговая головоломка, где все двигаются только одновременно с вами. Только тут вы двигаетесь не по квадратам, а по треугольникам и можете использовать различные аугментации, чтобы, например, становиться невидимым или устранять противника издали.

■■■

Deus Ex: Mankind Divided – продолжение лучшей на текущий момент игры в стиле киберпанк, потенциальный кандидат в игры года и, наверное, самый реалистичный мир будущего из тех, что когда-либо фигурировали в видеоиграх. Даром что недалекого.

И очень похоже, что **Square Enix** все свои большие франшизы намерена делать мультимедийными. Как **Final Fantasy XV** с ее мини-играми, мультиками и брендированной Audi A8, так же и Deus Ex. Игры-компаньоны есть, есть реальные бионические руки. Осталось только экранизации дождаться – Deus Ex не помешал бы свой аналог Kingsglaive. ■

ИЗ ПЕПЛА

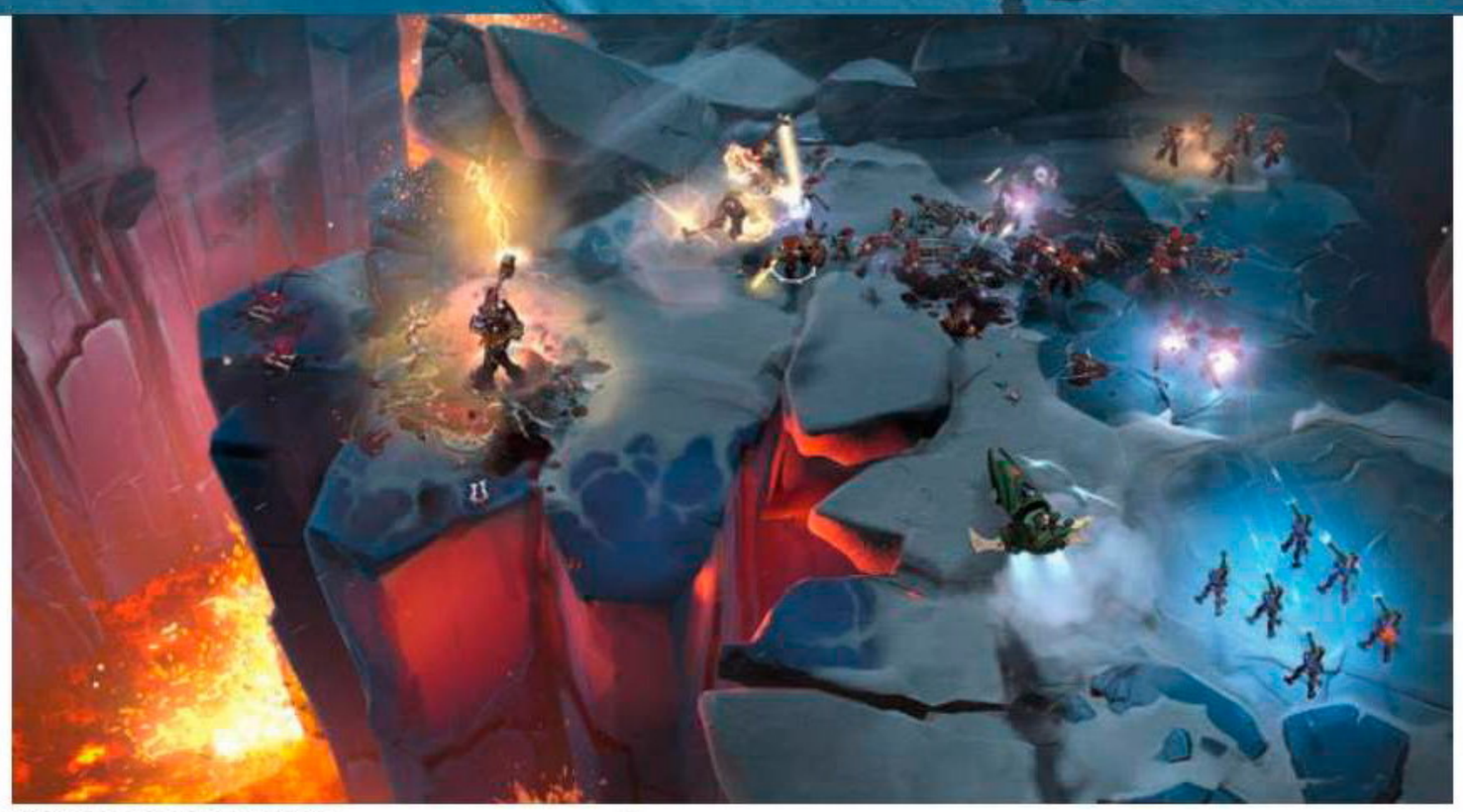
DAWN OF WAAAGH!

ВИКТОР ЗУЕВ

ЧТО: Презентация Warhammer 40 000: Dawn of War 3
ГДЕ: Лондон

ПОСЧИТАЙТЕ количество юнитов на экране. Опасения, что DoW3 будет локальной и камерной, напрасны

Если вы хоть немного знакомы со вселенной **Warhammer 40K**, то представляете, насколько это колоссальный сеттинг. Чтобы вы понимали, в WH40K творятся дела невероятного масштаба: суровые инквизиторы приговаривают к высшей мере целые планеты, космические десантники падают на врагов прямо с неба, а на полях сражений сталкиваются богоподобные существа. И тем обиднее, что такой сеттинг частенько разменивают на откровенную халтуру. За последние лет пять по WH40K не вышло ни одной приличной игры. Недавняя **Battlefleet Gothic: Armada** оказалась слишком нишевой даже для фанатов, а про остальные игры стыдливо промолчим. На таком мрачном фоне новость о **Dawn of War 3** воспринимается как свет Императора и последняя надежда человечества на хорошую игру по WH40K. Кто-то из читателей заметит, что в разработке еще находится **Space Hulk: Deathwing** – красивый и на Unreal Engine 4. Выглядит многообещающе, но WH40K – это прежде всего масштабные сражения. Поэтому, хотим мы того или нет, Dawn of War 3 – тот Warhammer, который мы по-настоящему заслуживаем.



МОЖНО СПУТАТЬ С DIABLO, но это начало сюжетной кампании за космодесант. Габриэль Ангелос страшен в гневе и способен в одиночку справиться с целой армией

ИГРА ПОХОЖА НА ПЕРВУЮ ЧАСТЬ

Презентация Dawn of War 3 в Лондоне с порога преподнесла две главные новости. Плохая новость: нас не подпустили к игровому процессу. Мы посмотрели пятиминутное геймплейное видео, изучили серию слайдов и пообщались с разработчиками. Хоть разворачивайся и уезжай, если бы не другая новость, хорошая и даже преотличная: **Relic Entertainment** вернула строительство баз. Если это сообщение не обрушилось на вас как лавина, вы мало понимаете в Dawn of War и я вынужден кое-что объяснить. Первая Dawn of War вышла в 2004 году и была типичной RTS со своими достоинствами и недостатками. Dawn of War 2 отошла от стратегий и превратилась скорее в тактическую RPG про небольшую кучку героев. Поначалу было интересно: много сюжетных сцен, диалогов, мир WH40K прямо сочился с экрана, а **Chaos Rising** так вообще одно из лучших дополнений. Однако со временем обилие однотипных DLC испортило идею, а бесформенное нечто под названием **The Last Stand** совсем похоронило начинание Relic Entertainment. Затем произошло знаменитое крушение издателя **THQ**, и о Dawn of War забыли на годы. Какой вернется Dawn of War под руководством уже другого издателя (**Sega**), было решительно непонятно, и это являлось главной интригой поездки. Можно выдыхать, Dawn of War возвращается к истокам. Классическая RTS с базами, развитием и десятками юнитов (были моменты, когда на экране билось около сотни), но с оглядкой на современные тенденции. Вот на них и остановимся подробнее.

МЫ ВСЕ ЕЩЕ ЗА «ВОРОНОВ»

На экране уже знакомый нам Габриэль Ангелос (живой и невредимый), магистр ордена космодесанта «Кровавые вороны», прорубается сквозь ряды космических эльфов – эльдар. Попутно Габриэль толкает пафосные речи, отрывая головы зазе-

ЭТО МАСШТАБНЫЕ БИТВЫ. Dawn of War 3 старается соответствовать

А ВОТ И ПРЕМЬЕРА серии Dawn of War. Встречайте! Самый крупный юнит за всю историю игры – Imperial Knight

вавшимся ксеносам гигантским молотом. В такие моменты игра напоминает скорее action-RPG, чем стратегию, и отсылает нас прямиком к DoW2. Но вот зона зачищена, Ангелос требует подкреплений, и ему их присылают в виде технической службы. На наших глазах они тут же приступают к постройке базы (среди присутствующих в зале журналистов оживление, слышны даже робкие аплодисменты). Пока нельзя сказать, насколько комплексным будет развитие, разработчики показали буквально несколько строений и как-то подозрительно быстро без каких-либо сложных апгрейдов произвели на свет грозный дредноут. Обменявшись репликами с Ангелосом, дредноут и компания отправляются к следующей точке на карте, с хрустом давя черепа ксеносов. В настольной версии Warhammer 40K есть замечательное правило Deep Strike (глубокий удар), когда в разгаре сражения из вашего резерва прибывают свежие подкрепления – обычно прямо в тыл противника. Что-то подобное реализовано в Dawn of War 3. Заказываете бойцов на базе, затем доставляете их в указанное место десантными капсулами, не отрываясь от приключений. Удобный сервис, представьте его возможности в мультиплеере.

КСЕНОСАМ БУДЕТ ПЛОХО

Разработчики делят юниты в DoW3 на три категории: простые, элитные и супер. Первые – это рядовые космодесантники, пополняемое пушечное мясо. Элита – именные герои, оказывающие влияние на битву уже одним своим присутствием. Герои растут в уровнях (до 10), обладают специальными возможностями и определяют тактику игры. Суперъюниты, по словам разработчиков, станут настоящим орудием победы на поздних стадиях игры. К таким юнитам относится Имперский рыцарь (Imperial Knight), здоровенная шагающая дура, превосходящая по размерам все, что когда-либо появлялось в серии Dawn of War. Имперского рыцаря частенько путают с титаном, что неправильно. Это сильно уменьшенная и одноместная версия (настоящие титаны просто не поместятся в игре). Рыцарем управляет грозная женщина Солария, и она же – второй герой сюжетной кампании «Кровавых воронов». Со слов создателей, ключевых персонажей планируется по трое на каждую сторону конфликта, и кто будет последним в линейке «Воронов» – не известно. Но что-то подсказывает, без инквизиции не обойдется.

КАМПАНИЯ НЕ ОГРАНИЧИТСЯ КОСМОДЕСАНТНИКАМИ

Авторы обещают сюжетную кампанию, которая втянет новичков и напомнит краткое содержание всем остальным, все-таки последняя игра вышла пять лет назад. Нас ждет продолжение истории ордена космодесанта «Кровавые вороны», но в этот раз они не будут солировать. Разработчики подчеркивают: «Во вселенной Warhammer 40 000 нет героев», – намекая на то, что привычные «Вороны» не такие важные птицы, вокруг которых вращается вселенная. Мы увидим историю глазами всех участников конфликта – космодесанта, эльдар и орков. Миссии за разные стороны будут чередоваться, лишний раз доказывая, что в мире Warhammer у каждой фракции своя правда. Разработчики комментируют особенности подачи сюжета следующим примером: выполнив миссию за Габриэля Ангелоса, разрушив какой-нибудь древний монолит мерзких ксеносов, переключившись затем на эльдар, мы узнаем его истинное предназначение и с горечью поймем, что лидер космодесанта поторопился в своем решении. В списке фракций явно не хватает извечного врага – сил Хаоса. В Relic Entertainment не распространяются об этом, но даже в описании фабулы мы можем найти обнадеживающую информацию. Действие игры развернется на планете Ахерон, где, по древним легендам, спрятано некое абсолютное оружие, способное изменить ход галактической войны. Три фракции борются друг с другом за обладание ценнейшим артефактом, и вот здесь, внимание, цитата, «добравшись до него, они столкнутся с новым злом». Жирный намек на наших рогатых друзей.

Презентация игрового процесса закончилась эффектно – орбитальным ударом. Если когда-то в других играх применялись подобные приемы, то поверьте, то были жалкие пародии, не имеющие право на столь величественное название «орбитальный удар». В правильном исполнении это выглядело так: на позиции эльдар с неба обрушился огненный смерч, в буквальном смысле испарив их позиции. На этом демонстрация мощи космодесанта не закончилась. Увеличившись в диаметре, луч начал движение, настигая остатки убегающих ксеносов, оставляя после себя выжженную пустыню. Фигурально выражаясь, в конце презентации Relic Entertainment обрушила на головы всех скептиков огонь с небес. По всей видимости, в 2017 году DoW3 с триумфом вернется на пустующий золотой трон WH-игр. ■

«КРАСОЧНАЯ И ГОСТЕПРИИМНАЯ»

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О CIVILIZATION VI

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В мае **Firaxis Games** анонсировала шестую «Цивилизацию». Однако из коротенького тизера мало что можно было узнать, кроме даты релиза – 21 октября. Но раз выход так скоро – игра уже на финальных стадиях разработки и про нее должно быть известно едва ли не все!

И мы связались с разработчиками, чтобы узнать подробности из первых рук. На наши вопросы отвечал Эд Бич (Ed Beach), ведущий дизайнер **Sid Meier's Civilization VI**, а в прошлом – и обоих дополнений к пятой части.

КАК УСТРОЕНА ПЛАНЕТА

Во-первых и в главных, карта останется разделенной не на квадраты, а на шестиугольники. Это видно на немногочисленных скриншотах, это подтверждают и сами разработчики. Полноценного глобуса, как в **XCOM**, пока тоже не будет – планету можно обойти по экватору, но нельзя пересечь полюса.

В очередной раз поменялся визуальный стиль. Если помните, у каждой «Цивилизации» свой подход к тому, что будет видеть игрок. В первой части роль юнитов исполняли пиктограммы, во второй – статуэтки на подставках, в третьей – анимированные модельки, в четвертой – уже трехмерные. А в пятой сделан упор на реализм под большим влиянием ар-деко.

Что вы можете рассказать о визуальном стиле шестой части?

Эд Бич: *Ее мы выдержали в стиле, наиболее близком, пожалуй, к стилю «Цивилизации 4». Мы хотели, чтобы игрок мог получить массу информации, просто глядя на карту. Чтобы можно было ориентироваться по цветам и мелким деталям вроде выражения лиц у лидеров. Поэтому шестая часть снова будет яркая, красочная и очень гостеприимная с виду.*

И это очень важный момент, поскольку «Цивилизация» – игра, за которой проводят многие часы. И далеко не всегда разработчики заботились о том, чтобы это время игрок проводил с комфортом. От цветовой гаммы, например, Alpha Centauri у многих начинали натурально слезиться глаза, а сам я никогда не мог без тоски и уныния смотреть на блеклые цвета «Цивилизации 3».

А вот в четвертой и правда была на редкость сочная цветовая гамма и восхитительный саундтрек (особенно у древних времен с племенными напевами). И если за основу визуального стиля берется именно она, то мы это всецело одобряем.

В одной-единственной «Цивилизации» – Sid Meier's Alpha Centauri – была трехмерная поверхность планеты. Низины могло затопить, на высокогорных плато добывалось больше энергии, на восточных склонах обильнее растительность... Вернется ли это когда-нибудь в «Цивилизацию»?

Эд Бич: *Пока нет. Но шестая «Цивилизация» все равно очень похожа с виду на Alpha Centauri – с возвышенностями, впадинами и куда более аккуратной спайкой клеток,*

что создает впечатление цельной и настоящей земной поверхности. И да, вдохновение мы черпали именно в этой игре.

ДО ЧЕГО ДОШЕЛ ПРОГРЕСС

Что касается игровой механики, то здесь ожидается масса изменений, как, впрочем, всегда и происходило при выходе каждой номерной части. Первое главное потрясение – переосмысление устройства городов. Теперь они будут занимать не одну клетку, а сколько получится, и это гораздо логичнее, чем было прежде, когда и столичный мегаполис, и свежепостроенный поселок имели один и тот же размер на глобальной карте.

А можете рассказать подробнее про новую систему развития города? Что значит «город будет занимать больше одной клетки»? Нужно ли учитывать это заранее, оставляя пространство для роста? Будет ли растущий город подгребать под себя фермы и шахты? Можно ли будет завоевать только часть вражеского мегаполиса и отгородиться от соперника местным аналогом Берлинской стены, наконец?

Эд Бич: *Все не совсем так. Помимо городского центра, вы можете строить на клетках отдельные районы. Они будут иметь специализацию, и в них можно будет строить здания соответствующего типа. Ну вот, допустим, кампус, научный квартал, даст прирост к науке, в нем можно будет возвести библиотеку, университет и научную лабораторию. Его расположение тоже очень важно. Кампус в гористой местности даст плюсы астрологическим наукам. В джунглях – биологическим. А посреди прерии толку от него будет гораздо меньше.*

И придется выбирать, что же построить на клетке – район или традиционное улучшение типа фермы или шахты. Кроме того, чудеса света тоже будут занимать целую клетку и иметь требования по постройке. Например, пирамиды можно возвести только в пустыне или на речной пойме, так что и это придется учитывать.

Что касается завоеваний, то клетки с районами, разумеется, можно разграбить, но забрать себе отдельно научный квартал или чудо света нельзя. Кто владеет центром города, тому принадлежат и окрестности.

МЫ ПОКА ЕЩЕ НЕ ОБЪЯВИЛИ СПИСОК НАЦИЙ И ЛИДЕРОВ, НО ЧАСТИЧНО ОНИ БУДУТ НОВЫМИ. РУЧНАЯ ЖЕ НАСТРОЙКА БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬСЯ ЧЕРЕЗ МОДЫ

Коснулись изменения и древа технологий. Не такие радикальные, но все же достаточно важные, чтобы геймплей стал не таким, как в прошлых частях. А вот те, кто уже успел поиграть в **Stellaris**, сейчас наверняка понимающе кивнут.

В Civilization: Beyond Earth появилось нелинейное древо технологий, и это была, пожалуй, лучшая ее часть. Использовали ли вы эти наработки в Civilization VI?

Эд Бич: *Нет, древо технологий осталось традиционным, хотя одно очень важное изменение все же есть. Теперь на скорость исследований будут влиять все действия, совершаемые вами на карте. Грубо говоря, если вы строите много шахт, это ускорит ваши разработки в области добычи ресурсов и постройки зданий. Если построите город на побережье – ускорите развитие науки мореплавания.*

Но, несомненно, вы по-прежнему можете исследовать парусные лодки, даже если находитесь посреди пустыни. Просто это займет больше времени, чем у приморской державы. Таким образом, каждая цивилизация будет развиваться гармонично, получая прирост к тем наукам, что для нее важнее.

Ничего не напоминает? Разные направления науки, разные очки, что на них тратятся, возможность ускорить разработку благодаря действиям на глобальной карте... Совпадение, конечно, не стопроцентное, но курс явно сходный. Тем не менее в Civilization VI вы по-прежнему сами выбираете, какую технологию развивать, а не ждете милостей от фактора случайности. Этого у игроков никто отнимать не собирается.

Другой важный аспект, который пытаются улучшить от игры к игре, – это отношения с ИИ-соперниками. Сделать компьютерного игрока вменяемым пока не удалось, но на этот раз разработчики озвучили одну работоспособную на первый взгляд идею.

Расскажите про дипломатию. Что изменится, что будет по-старому?

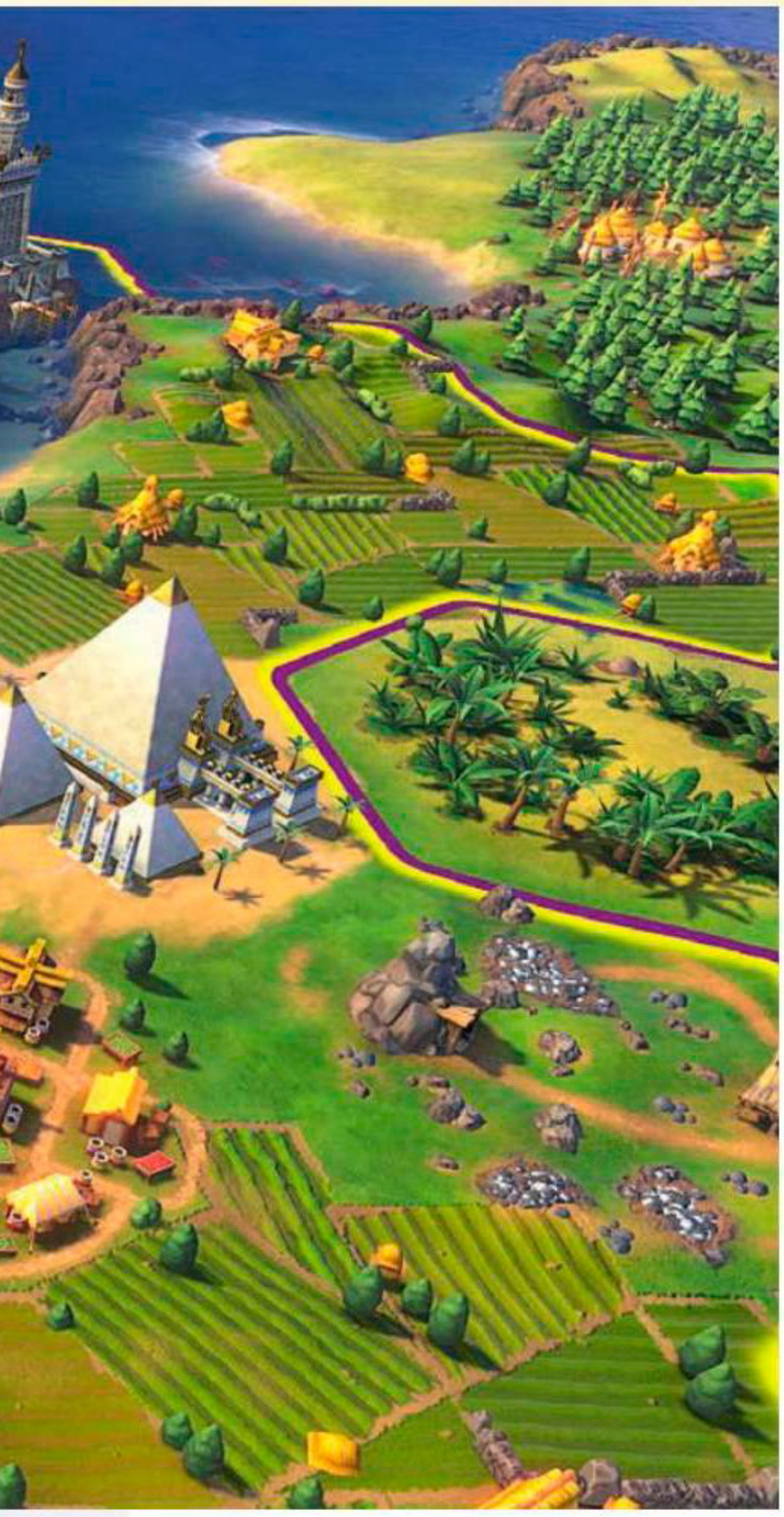
Эд Бич: *Тут самое главное изменение, что у ИИ-лидеров появятся их собственные стремления. В первую очередь они основаны на биографии исторических личностей, но будут и скрытые мотивы, которые вы сможете узнать через шпионов и анализ данных. Скажем, кое-кто помешан на чудесах света и придет в ярость, если вы будете строить их первым. Другой лидер ценит большие армии и дружелюбен с теми, кто разделяет его страсть.*

Ну и, конечно, чем лучше развита ваша цивилизация, тем больше у вас дипломатических опций.

Таким образом, ИИ станет хотя бы самую малость предсказуемым, а не как раньше – поди пойми, когда, почему и зачем он вдруг объявит вам войну и испортит все планы по развитию. Хоть заранее будет понятно, чего не стоит делать, чтобы не нарваться на неприятности. Ну или просто в начале игры выбрать себе соперников, чьи взгляды от ваших отличаются не слишком радикально.

Кстати, знали ли вы, что из сходных соображений – сделать игру более предсказуемой – разработчики и не вводят в нее всякие там глобальные катастрофы?

А будет ли глобальное потепление? Раньше было так увлекательно превра-



ПОКА НЕ СЛИШКОМ ПОНЯТНО, КАК БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ В CIVILIZATION VI ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА. В ИГРЕ ОНИ ОСТАНУТСЯ, НО КАК БУДУТ РАБОТАТЬ – СЕКРЕТ

сделать так, чтобы все в мире смотрели именно ваши фильмы, слушали вашу музыку и на отдых приезжали именно к вам, любоваться вашими чудесами света.

В поздних дополнениях к пятой части стало очень непросто достичь культурной победы. Механика интересная, но уж больно требовательная. Как будет выглядеть культурная победа сейчас?

Эд Бич: *О вариантах победы мы тоже расскажем позже. Что же касается именно культурной победы, то за основу мы взяли именно эту механику, с туризмом и распространением влияния. Правда, работать она будет чуточку иначе – и, надеемся, станет гораздо проще для понимания.*

Кое о чем разработчики говорить пока не готовы. Например, о том, как будут выглядеть города-государства. В игре-то они останутся, и нам это подтвердили, а как именно будут работать – пока секрет.

Не появится ли конструктор цивилизаций? Такой, чтобы сделать миролюбивого Сталина с египетскими колесницами? И, к слову, о Сталине – кто вообще будет в этот раз представлять русских?

Эд Бич: *Мы пока еще не объявляли список наций и лидеров. В общем и целом это будут частью популярные и любимые лидеры, а частью – совершенно новые. Узнаете ближе к релизу.*

По поводу ручной настройки – для этого есть модификации. Свои варианты цивилизаций всегда были очень популярны в модderской среде, ну а мы по-прежнему предоставляем обширный инструментарий для народного творчества.

Планируют разработчики развивать и мультиплеер. Главная задача осталась прежней – сделать так, чтобы играть было интересно и в короткие сессии, а не только в полноценный марафон на 540 ходов. А то счет недоигранных партий в «Цивилизацию» наверняка сопоставим с аналогичным показателем по **Heroes of Might and Magic**. Так что «скоростные» режимы будут. Но какие именно – пока не уточняется.

Как по-вашему, что станет главным аргументом для перехода с пятой «Цивилизации» на шестую? Что такого будет в новой части, что сделает устаревшими все предыдущие?

Эд Бич: *Годы работы над серией и тонны отзывов от игроков позволили нам сформировать представление о том, что им на самом деле нужно.*

Скажем, хардкорщики быстро нащупали оптимальные пути развития, и, когда все их переняли, все партии стали похожи одна на другую. Мы решили, что надо сделать игру такой, чтобы каждая партия была уникальной. В результате интерактивным стал сам мир – чтобы каждое действие имело последствия.

И, разумеется, то, что город перестанет быть единственной клеткой, – очень важно. В пятой части мы сделали так, что на одну клетку нельзя поставить даже два военных отряда сразу (в ранних частях друг на друге могла сидеть хоть сотня отрядов), и это резко поменяло тактику войны. Нам кажется, аналогичные изменения в механике городов тоже освежат стратегию развития.

Словом, мы взяли лучшее, что было в Civilization V (по-прежнему самой популярной из частей), и добавили много новых идей. И, конечно же, учитывали пожелания игроков. Надеемся, понравится всем. ■

щать Землю в радиоактивную пустошь! Или любые другие катастрофы. Вулканы? Ледниковые периоды? Будет ли хотя бы меняться климат, а то в жизни погода имеет огромное значение, а в «Цивилизации», как правило, не учитывается вообще.

Эд Бич: *Вы знаете, обычно игроки только раздражаются, когда игра выходит из-под контроля и начинает чудить. Придумали вы план действий, а тут р-раз – мир вокруг вас изменился и все пошло прахом. Прежде чем внедрять такие системы, мы должны железно убедиться, что они не будут мешать игроку получать удовольствие.*

КАК И КЕМ ПОБЕЖДАТЬ

Каждая «Цивилизация» всегда выходила в урезанном, «базовом» варианте, а в дополнениях добавлялись новые механики. Потом снова выходила номерная часть, где они частью оставались, а частью исчезали в ожидании новых дополнений.

Но здесь, по словам разработчиков, сохранится все – шпионаж, религия, торговые маршруты и даже туризм, ставший краеугольным камнем для достижения культурной победы. В дополнении **Brave New World** стало недостаточно получить много очков культуры, появилось еще и культурное влияние на другие нации: нужно было

GT SPORT

GRAN TURISMO SPORT

ЧЕГО ОПАСАТЬСЯ И РАДИ ЧЕГО ЖДАТЬ?

ФЕДОР СИВОВ

В мае нам наконец показали, как играется **Gran Turismo Sport**. Открытое бета-тестирование пришлось отменить, чтобы успеть к релизу, но общее впечатление получилось составить по трансляции.

Публика разделилась на два лагеря: одни остались уверенными в несгибаемости Gran Turismo («Долой Forza, долой другие гонки!»), а другие жаловались на графику, звук и на то, что машины не бьются. Буду честен: меня тоже многое смутило, но комментарии последних вогнали в еще большую хандру. Суть Gran Turismo не в графике, не в звуке и уж тем более не в повреждениях. Давайте разберемся, почему некоторыми вещами в GT Sport пожертвовали в угоду главной цели... и что это вообще за цель.

ГРАФИКА ПЛОХАЯ

На графику обратили внимание первым делом. Судя по всему, картинка сделает лишь небольшой качественный шаг вперед. Она не поразит реалистичными погодными эффектами, как **DriveClub**, или общим визуальным рядом, как **Forza Motorsport 6**. Окружение сравнительно простенькое, зрители – вырезанные и приклеенные (что, впрочем, едва заметно при быстрой езде).

Тут вот в чем штука: в **Polyphony Digital** никогда не позиционировали Gran Turismo как игру с передовой графикой, однако автомобили всегда делали на уровне – игра же об автомобилях. Так, чтобы ими можно было любоваться, щелкать с разных ракурсов на фоне фотообоев и т.д.

А в окружении важнее детали. Учитывая дотошность японцев, с геометрией всех девятнадцати трасс все будет хорошо. Когда в моду еще не вошло лазерное сканирование, они сами посещали треки и едва ли не вручную замеряли углы поворотов, теперь же им в этом помогают новые технологии.

ЗВУК НИКУДА НЕ ГОДИТСЯ

В последних частях Gran Turismo больше всего нареканий вызывало искусственно-синтетическое звучание автомобилей. Год назад, когда к Polyphony Digital присоединился звуковой инженер Майк Кавьицель, в прошлом работавший над Forza Motorsport, появилась надежда, что уж теперь за проблему возьмутся.

Увы, пока отчетливых изменений я не заметил. Если судить по стриму, машины по-прежнему жужжат и гудят. Ни относительно глухой движок Mazda Roadster MX-5, ни рычание турбированного мотора Audi R18 TDI не ассоциируются с работой чего-то настоящего, металлического.

АВТОМОБИЛИ НЕ БЬЮТСЯ

Так было и в последних двух частях серии. Многих это раздражало и тогда, но все всё равно ездили с упоением. Ведь Gran Turismo –

НЕДОВОЛЬНЫЕ ГРАФИКОЙ не улавливают суть Gran Turismo – в актуальный выпуск до сих пор приятно играть и его поддерживают патчами

СОРЕВНОВАНИЯ будут сопровождаться комментариями профессионалов, а за участников можно поболеть, запустив прямую трансляцию из меню игры

ИЗ НОВОСТЕЙ выяснилось, что полученные в Sport лицензии будут иметь определенный вес в реальной жизни

ПО ПРАВИЛАМ реальных гонок в случае множественных аварий участники должны выстроиться в пелотон

игра про чистое прохождение поворотов и бесконтактные обгоны, как и автоспорт в целом. Именно поэтому, когда в показанных на трансляции гонках случались массовые аварии, состязание приостанавливалось, чтобы все участники заняли свои позиции в пелотоне и спокойно продолжили заезд.

Есть вероятность, что, как и в прошлых выпусках, повреждения автомобилей будут открываться в игре со временем или что их доработают к релизу. Тем не менее еще раз напомню: как и в любом симуляторе с лицензированными авто, здесь из-за строгих требований производителей вряд ли удастся разбить машину в хлам. Самое большее – помять кузов, вывести из строя ходовую и двигатель.

ПОЧЕМУ ЭТО НИЧЕГО НЕ МЕНЯЕТ?

Разработчики Gran Turismo никогда не стремились преуспеть в технологическом плане. С самой первой части, с 1997 года, они делают игры про *автомобили* и не изменяют себе. Игры про вождение, где ты сражаешься сам с собой, со сложностями трассы, со слепым поворотом «штопор» трека Лагуна-Сека, наконец.

Изначальная философия Gran Turismo, которую позже переняли другие, заключалась в том, что тут легко сесть в автомобиль и освоить его, но нужно учиться гонять на высоких скоростях. Машина не подчиняется воле игрока так запросто, и ошибки приводят к потере контроля.

Поэтому в GT Sport все сто семнадцать офлайновых соревнований будут обучать вождению через испытания и практику на трассах. Чтобы самый зеленый из новичков, впервые севший за руль (желательно именно за руль), подготовил себя к главному – к серьезным сетевым соревнованиям. Именно вокруг них и будет построена игра.

СЕТЕВОЙ АВТОСПОРТ – САМОЕ ГЛАВНОЕ

Напомню, что это не номерная часть, а ответвление. Его задача – развить идею **GT Academy**. Раньше выпускники этой «школы» после отборочного тура в игре и реального обучения по особой программе зарабатывали право на участие в серьезном соревновании.

Мультиплеер GT Sport сокращает эту процедуру. По задумке, тут в еженедельных заездах будут отбираться лучшие для участия в двух финалах борьбы за национальный Кубок и Кубок производителей. Победителей будут чествовать наравне (и на одной сцене) с победителями ралли и «Формулы-1», а затем им вручат международную лицензию FIA. Она, на секундочку, дает право на участие в настоящих гонках.

После этого, конечно, предстоит еще потренироваться, но это тонкости. Интереснее узнать, поддержат ли эту программу в нашей стране.

■■■

Казалось бы, если на основе мультиплеерных матчей большинства игр можно организовать киберспортивные соревнования, то почему нельзя на базе мультиплеера гонки устроить автоспортивные чемпионаты? На самом деле можно, и это (даже если не считать давнишние инициативы вроде киберспортивной **Need for Speed**) доказали еще в **iRacing**. Там, если что, призовые фонды турниров доходят до суммы в 25 000 $.

У GT Sport иная задача – сблизить виртуальный автоспорт с реальным и популяризировать его. Серия давно к этому стремилась, и пока нет оснований полагать, что в этот раз что-нибудь пойдет не так. Мы еще обсудим это в ноябре, когда GT Sport выйдет. Тогда же оценим в полной мере игру как симулятор и посмотрим, родится ли на наших глазах новая дисциплина в автоспорте. ■

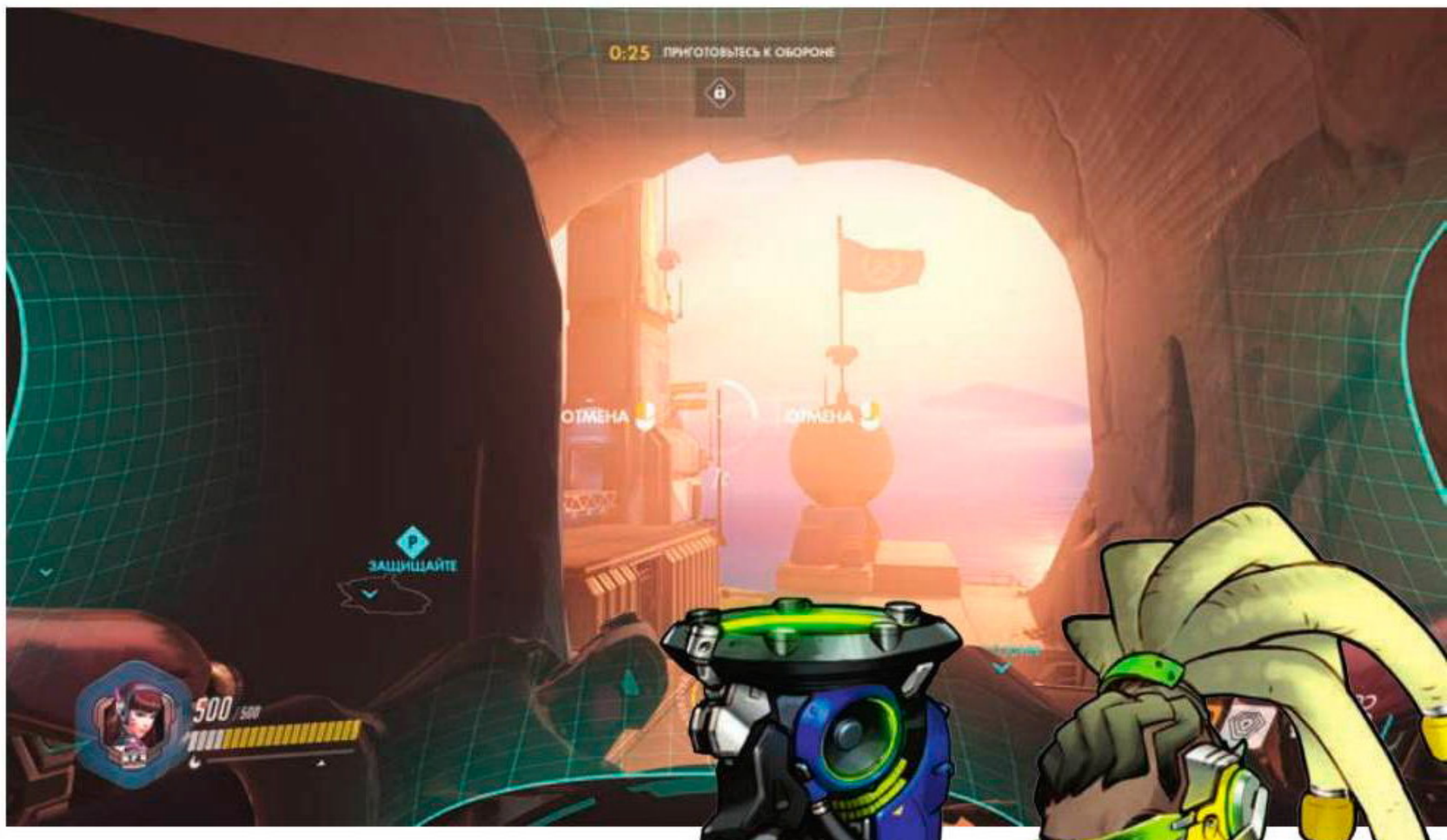
ЖАНР Экшен **ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК** Blizzard Entertainment **МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** play.overwatch.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 4 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

OVERWATCH

СТАВИМ ЛАЙКИ И ПОДПИСЫВАЕМСЯ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ



С год назад, когда **Overwatch** едва анонсировали, у нее уже было сообщество, о каком не мечтали ни **Rainbow Six: Siege**, ни даже **Splatoon**. Косплееры косплеили, художники худели, интернет передавал по кругу смешные картинки про Синдзи Икари, который подсел на гормоны и вырос в кореянку Хану Сонг, и ковбоя Маккри, у которого на часах всегда час расплаты. Тем временем по частоте запросов на Pornhub новая игра опасно приблизилась к **Minecraft**.

В итоге Overwatch у всех на слуху, у нее уже точно есть будущее (прости, **Battleborn**), и оно, судя по всему, довольно-таки прекрасно. А благодарить, похоже, стоит рисованное порно и рыжую задницу Лены Окстон, которую при всем желании больше ни с чьей не спутаешь.

А еще первый шутер **Blizzard** дерзок, просчитан до мелочей, играется с какой-то непостижимой, невыносимой легкостью, и в нем нет ничего лишнего. Но это уже не так важно, да?

ЭТО НЕ MOBA

Главное, что следует обозначить сразу: это не MOBA. Совсем. Здесь нет прокачки внутри партии, нет экипировки, сражаются только игроки, смерть от одного попадания в голову – обычное дело, а задачи предельно четки: две команды по шесть человек пытаются захватить (или защитить) точку либо сопроводить (или помешать сопроводить) тележку. Единственное, чем Overwatch напоминает **League of Legends**, **Dota 2** и прочих, – герои. Они условно разделены на четыре класса (штурмовики, защитники, танки и бойцы поддержки), и у каждого свой набор классных штук, которые они могут делать время от времени.

Тут двадцать один герой против девяти классов в **Team Fortress 2**, с которой Overwatch принято сравнивать, и собраны они достаточно компактно: у каждого по одной пушке (у инженера Торбьорна еще есть молоток, у медички Ангелы Циглер – простое табельное, но это исключения), по два-три активных навыка и ультимативная способность, которую можно активировать после заполнения шкалы. Немного, но достаточно, чтобы ощутить себя этим героем.

Когда ты Уинстон, ты – умная горилла, скачущая через полкарты и время от времени включающая режим «я не ученый, я крушить», чтобы стать в два раза крепче и швыряться врагами. Когда ты Трейсер – ты мерзкая мелкая блоха, которая мельтешит в пространстве, смеется, всех раздражает и каждый раз умудряется ускользнуть. Оказавшись Жнецом, начинаешь играть в мрачного сверхассасина в черном балахоне и материализуешься у врагов за спинами безо всякого стелса, зато с какой-нибудь крутой фразой в духе «СМЕРТЬ УЖЕ РЯДОМ», чтобы все обратили на вас внимание, а потом получили из дробовика в лицо.

Герои устроены так, чтобы действительно резко выделяться. Для каждого характерен какой-то сильный, определяющий момент, когда, играя против него, вы будете его ненавидеть, а играя за – ощущать себя королем хлопьев. Хорошая Трейсер – хуже гангрены, встретиться в подворотне с самонаводящейся Тесла-пушкой Уинсто-

ВЕРДИКТ

ШКАЛА ЗАРЯДКИ СВЕРХСПОСОБНОСТИ. Заполняется обычно при нанесении урона и позволяет один раз сделать нечтоужасное. Приходится думать: дождаться идеального момента или выпустить как попало, зато сразу начать копить на вторую попытку?

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: релизная версия предоставлена издателем, рецензия актуальна на май 2016 года.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около ста часов в трех бетах и релизной версии.

КАК СЕБЯ ВЕСТИ

Как только начинает казаться, что Overwatch надоедает, достаточно сменить героя. Только что ты был здоровенным немцем Райнхардтом, ходил пешком, размахивал реактивным молотом и, несмотря на рост, смотрел на половину героев снизу, но, переключившись, скажем, на Хандзо, выяснил, что по картам можно бегать еще и по вертикали. С ракетчицей Фаррой начинается замедленная Tribes – двигаешься, почти не касаясь земли, лавируешь между ПВО-снайперами и время от времени устраиваешь бомбардировки правосудием. Бразильский техно-бард Лусио скользит по стенам, трюкачит и никак не может справиться с мыслью, что Overwatch – не **Jet Set Radio**. А переключившись на Солдата-76, оказываешься почти в типичном военном шутере той эпохи, когда в **Call of Duty** еще не было акробатики из **Titanfall**, но уже был спринт и noobtube-подствольник.

И все эти стили смогли уложить так, что, с одной стороны, получился идеальный дисбаланс, где одна крайность уравновешивает другую, а с другой – каждому герою на любой карте находится дело. Если сравнивать с Team Fortress 2, то здесь иная динамика: меньше народу, более узкие специализации классов и как следствие – на не хотел бы никакой снайпер, а одной своевременно посаженной «ульты» Жнеца достаточно, чтобы превратить целую команду в визжащих ребятишек.

Или вот Мэй. Можем выделить минутку и поговорить об этом хладнокровном монстре с ангельским личиком? О ледяном дьяволе, что радостно провозглашает: «За этот мир стоит бороться!» – и бросает невинное «Извините!» так, будто только что случайно задел человека локтем в метро, а вовсе не загнал его до паралича, не посмотрел в его испуганные глаза и не запустил в лоб остро заточенную сосулю? Эта милейшая китаянка с образованием климатолога играется как злейшее воплощение сверхзлодейки Киллер Фрост или того снеговика-убийцы из фильма ужасов с 7% на Rotten Tomatoes. И я ничего не могу с собой поделать, кроме как продолжать за нее играть: садюга внутри очень полюбил бесить другую команду (и свою тоже) появляющимися перед носом, за спиной – везде! – ледяными стенами имени Дональда Трампа.

ЭТО ЗАРЯ, она русская и считается танком. Иной раз делает с врагами жуткие вещи

более специфические составы команд, которые постоянно меняются, стоит кому-то из игроков почувствовать, что в этой ситуации лучше подойдет кто-то другой.

Менять героев по ходу партии – это нормально. Часто бывает, что при равном навыке и в равных условиях один герой гарантированно одолеет другого: ну не может разложившийся в турель робот Бастион ничего сделать с террором хоть сколько-нибудь компетентных дальних стрелков. Но при умной игре до равных условий дойти не должно – слабости есть у всех, и нужно пользоваться геометрией карты и составом команды, чтобы их сгладить.

Вот, к примеру, ты робомонах Дзенъятта – умеешь лечить и очень неплохо убиваешь, но за хороший урон расплачиваешься лютой неловкостью. Дзенъятта – идеальная мишень, рассыпается от одного попадания из снайперской винтовки Вдовы. Однако, если знать карту, почти всегда представляешь, где дама может стоять и какую область простреливает. Здесь нет идеальных позиций, и к тому же снайпера легко испугать – подтащить его крюком Турбосвина, подойти со спины ниндзя Гэндзи или Жнецом. А в крайнем случае Дзенъятту можно провести от укрытия к укрытию под щитом Райнхардта.

Если от команды помощи не дождешься или Вдова оказывается умнее охотников на Вдову и постоянно проявляется в неожиданных местах – вот тогда да, обидно. Но тогда можно заменить Дзенъятту, например, на популярного диджея Лусио-хрен-попадешь.

На это не все обращают внимание, но Overwatch сделана настолько наглядной, насколько это в принципе возможно. Пространство безупречно читается, силуэты и способности узнаются хоть краем взгляда, звук помогает сориентироваться в том, что не видят глаза, – можно даже определить, какой из героев подкрадывается к вам сзади или пролетает над головой. Было прекрасное озарение: подрывнику Крысавчику ампутировали ногу не просто так, а чтобы его можно было узнать по походке! На геймплей работают и такие вещи.

Что реально сделать в сложившейся именно сейчас ситуации, можно понять за секунду. Перед глазами начинают мелькать формулы, как в кино про великих математиков: я лучник Хандзо в окружении напарников, сбоку слышу тяжелый топот – похоже, Жнец, – а спереди катится шина Крысавчика. Что делать? Рассредоточиться, чтобы бомба задела как можно меньше людей, или попытаться подстрелить ее на ходу? Второй вариант интереснее, тем более что разбежавшихся одиночек Жнецу будет удобнее разбить. Стреляю, промахиваюсь – снова натягивать тетиву нет времени. Бегу наперехват и взрываю бомбу об себя. «Спасибо, Хандзо, ты настоящий герой!» – не говорит мне никто, и в ту же секунду тот Жнец ломает всю команду одной «ультой».

В такие моменты обычно понимаешь, что все надо было сделать по-другому, представляешь, как именно, и становишься еще немножечко лучше как игрок – разумеется, пока не одолеет паника в аду следующей стычки.

СТОИТ ЛИ ТРАТИТЬ ДЕНЬГИ?

В Overwatch очень много удачных вещей. Случайная деталь раз: дополнительное время, дающееся при попытке захватить точку в последний момент, инициирует едва ли не лучшие моменты матчей, когда обе команды из последних сил пытаются дожать до победы. Случайная деталь два: герои постоянно болтают друг с другом перед матчем, во время матча, сами говорят вещи, которые надо сказать (меня не раз спасало случайное «Обернись!» со стороны союзника). Случайная деталь три: на картах разбросаны кусочки предыстории, дыры в стенах и сломанные светильники – там, где их оставили в сюжетных трейлерах. Случайная деталь четыре: в движениях героев и даже оружия чув-

ВЕРДИКТ

ствуется весомость, вплоть до того, что детали бомбомета Крысавчика подскакивают на кочках. И так далее.

Это невыносимо вылизанная игра. Но все равно остается вопрос: стоит ли она таких денег?

Важно понимать, Blizzard может позволить себе выпустить платную мультиплеерную игру и быть уверенной, что в нее станут играть, а если может и позволяет, то игре это только на пользу. В Overwatch нет закрытых карт и героев, нет условных ограничений из-за того, что вы за что-то там недоплатили. Прокачка рудиментарная, чтобы у любителей прогрессии наглядно вырастало хоть что-то: вы копите опыт, набираете уровни и получаете сундуки со случайными скинами, насмешками, граффити и другими красивыми штуками.

Единственное, что действительно должно смущать, – те же сундуки можно купить за реальные и весьма немаленькие деньги (пятьдесят коробок стоят около трех тысяч рублей). Решать, правильно это или нет, я предоставлю вам (главное, что вы в курсе), но тут мы подходим к другой проблеме.

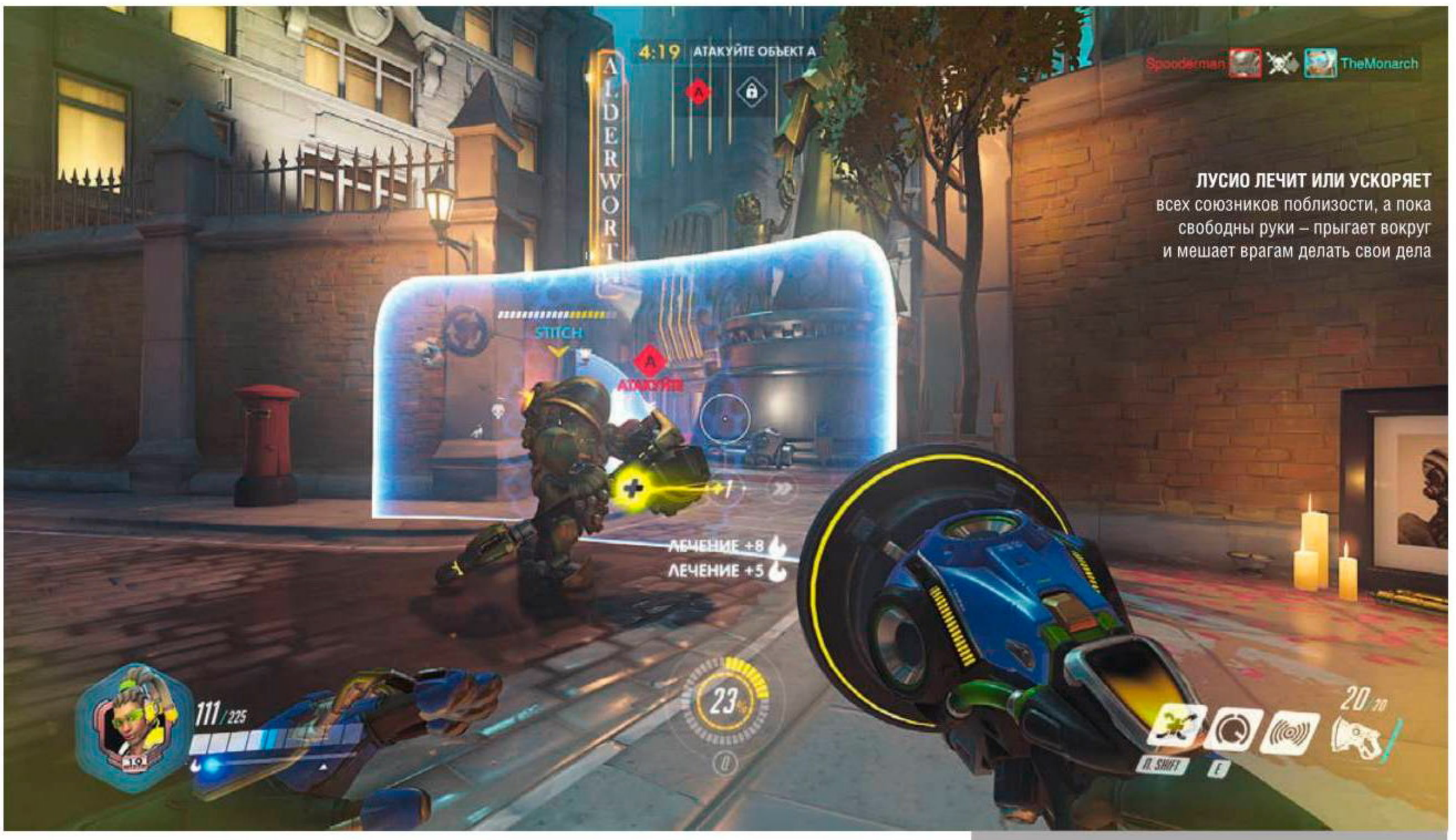
Любая многопользовательская игра в идеале – это долгоживущий сервис. Мы хотим новых карт, новых героев, новые механики и все остальное, и все это (плюс поддержка серверов) стоит денег. Встает вопрос, откуда этим деньгам лучше браться – из необязательных сундуков или из обязательных платных DLC? Есть еще третий путь – пользовательский аукцион, как в Dota 2 и **Counter-Strike: Global Offensive**, но такое еще никто, кроме **Valve**, не смог превратить в устойчивую бизнес-модель, не повлияв на баланс игры. Потому что у Valve есть торговая площадка Steam, а у всех остальных нет.

Так что, судя по всему, Blizzard выбрала наименьшее зло из возможных. И пока не похоже, что в ближайшее время это выйдет Overwatch боком.

■■■

Overwatch лучше всего раскрывается при игре с друзьями – это очевидно, но, даже когда играешь в одиночку, кажется выдающейся. Она пылает характером, предельной ясностью, создает сильные, порой жутко напряженные ситуации и обеспечивает, пожалуй, меньше поводов ненавидеть напарников, чем любая другая игра с маленькими командами.

Уместно ли тогда возмущаться, что здесь нет сюжетной кампании? Вряд ли. Это уже проговаривали тысячу раз – такой мир пропадает, такие персонажи, да и вообще вместо Overwatch нам должны были дать **Titan**, – но это давно перешло в разряд рассуждений о фантастических животных.



ЛУСИО ЛЕЧИТ ИЛИ УСКОРЯЕТ всех союзников поблизости, а пока свободны руки – прыгает вокруг и мешает врагам делать свои дела

«ЛУЧШИЙ МОМЕНТ МАТЧА» – приятный штрих, иной раз добавляющий вашим действиям значимости. Алгоритм выбора, правда, пока далек от идеала, и, скажем, лекарей отмечают совсем редко

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Перевод и озвучка всего, что можно перевести и озвучить. Придраться хочется разве что к очевидному: потерялись многие тонкости исходной озвучки – вроде чудовищной мешанины британских акцентов в речи Трейсер. Голоса тоже устроят не всех. Пуристы могут включить английскую озвучку в настройках.

Игру с самого начала позиционировали как командный шутер, и ругать Overwatch следует не за то, что нет кампании, а за то, что нет повторов, ранговых режимов (их внедрят в июне) или, скажем, кланов. Все это соревновательной игре нужно, и вот чего и правда не хватает.

Но Overwatch прекрасна и безо всякой внешней инфраструктуры. Я провел в ней уже больше ста часов, и того энтузиазма, что пылал во мне перед первой закрытой бетой, почти не осталось. Как не осталось на картах ни одного закутка, который я не исследовал бы, и ни одного трюка, который я не повторил бы. Кажется, я видел все – и все равно продолжаю играть. Потому что играть в это слишком, черт подери, весело и не терпится узнать, что будет дальше. ■

ПОРАДОВАЛО:

– шутер, в который могут играть все;
– механика, сосредоточенная на главном и предельно наглядная;
– герои со стилем, предысторией и всегда разной манерой игры;
– безупречный звуковой дизайн;
– в кои-то веки не приходится бояться, что игра загнется через месяц.

ОГОРЧИЛО:

– в релиз игра вышла без рейтинговых матчей;
– кому-то все равно будет не хватать кампании.

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый гладкий, собранный и цельный из всех новых многопользовательских шутеров, и в то же время – фундамент для чего-то несоразмерно большего. Но что бы ни происходило потом, похоже, с Overwatch отныне и впредь будут сравнивать все соревновательные игры.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

10

«Идеал»

ЖАНР Ролевая игра **ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК** CD Projekt RED
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** thewitcher.com

ВЕДЬМАК 3
КРОВЬ И ВИНО

ВЕДЬМАКУ ПОРА ОТДОХНУТЬ

АРТЕМИЙ КОТОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 6 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

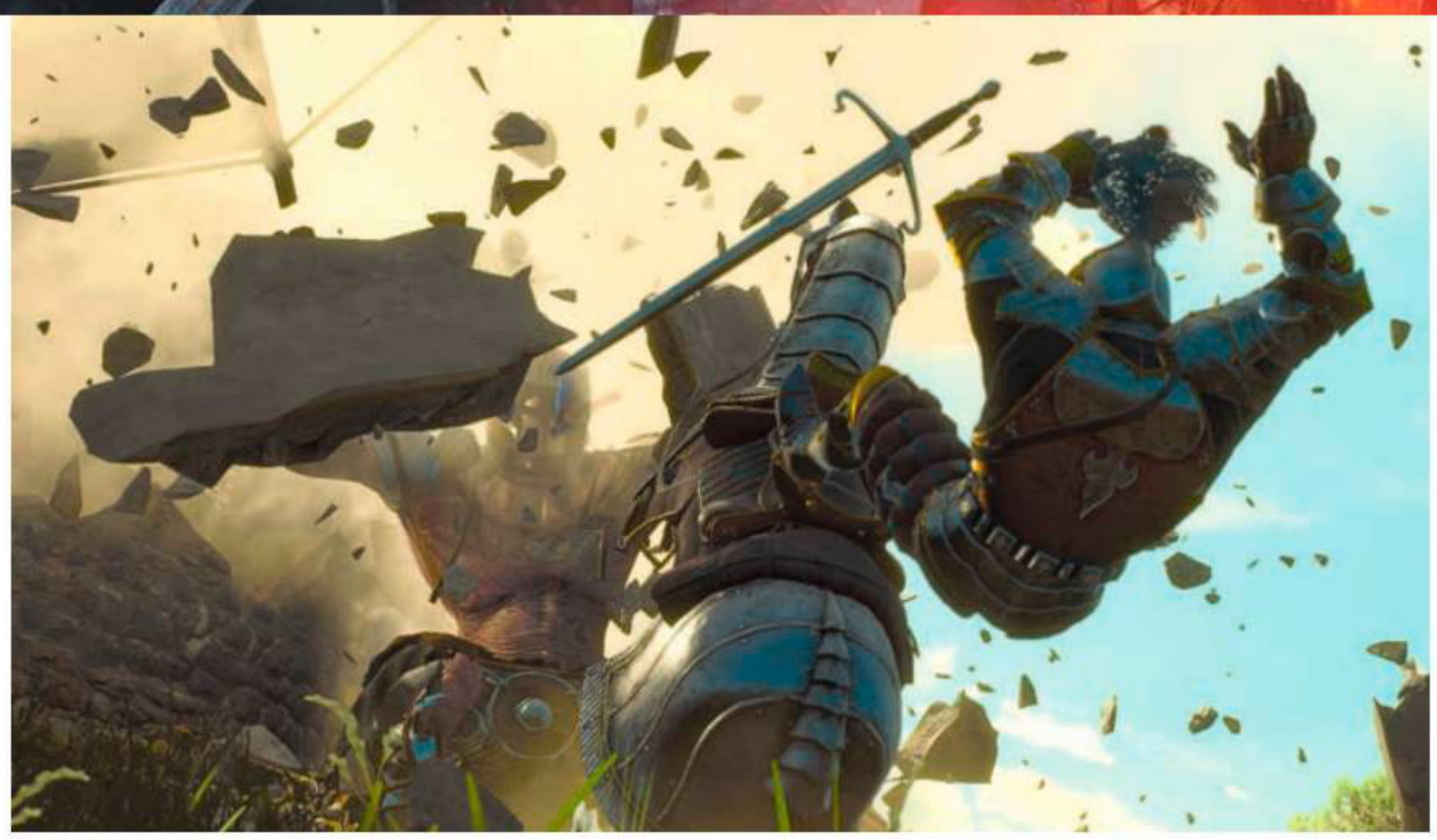
Пока вы читаете эти строки, в **CD Projekt RED** уже вовсю работают над **Cyberpunk 2077**. Другой мир, другой жанр. Новые горизонты. Для них это смена эпохи. Что-то кончается, что-то начинается.

Страшно признавать, но история Геральта из Ривии закончилась. Совсем. Разработчики проводили ведьмака на заслуженный отдых грандиозным пиршеством, где кровь и вино текут рекой. И я там был. Сейчас все расскажу.

МЫ НЕ В СКАЗКЕ

Если вы читали превью, то уже знаете зачин. Ведьмак получает заказ от ее светлости Анны Генриетты, княгини солнечного Туссента. В столице княжества, Боклере, завелась некая Бестия – неуловимый серийный убийца, явно не чуждый магии. Он убивает рыцарей, а в Туссенте как раз намечается грандиозный турнир, и убийство любого высокого гостя аукнется всему краю. Геральт принимает заказ – и сюжет берет низкий старт.

Помните вступление в «Каменных сердцах»? Битва с жабой, похищение, кораблекрушение... События стремительно мелькали перед глазами, а затем история брала тайм-аут и отправляла вас по взаимосвязанным сюжетным тропкам.



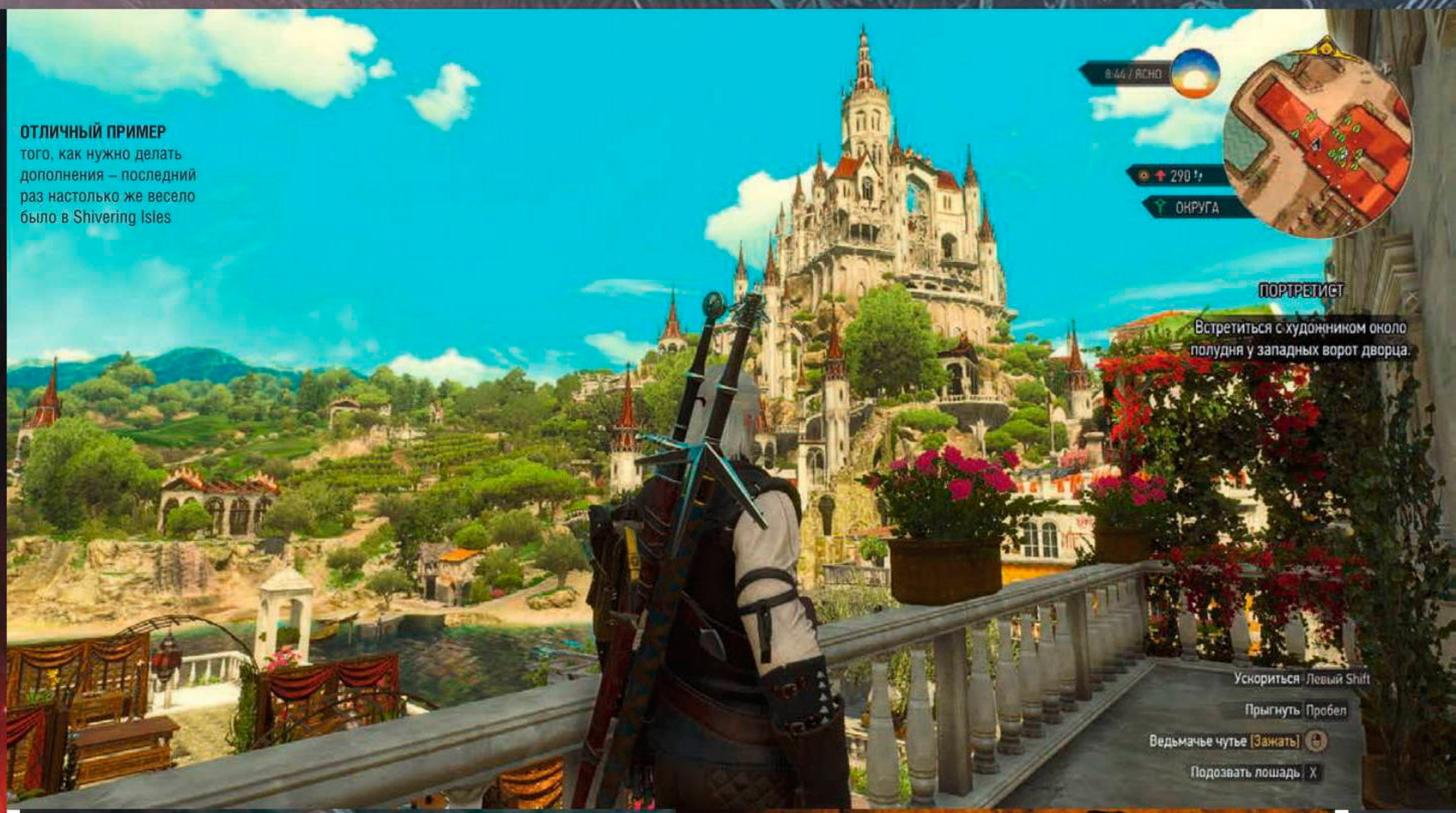
ДОСТОПОЧТЕННЫЕ рыцари из Туссента растеряли все добродетели и получают люлей от разных мразотных тварей. По мнению некоторых – вполне заслуженно

Здесь ситуация сходная. Едва оказавшись в Туссенте, Геральт ввяжется в бой с великаном, бруксой, шарлеем (огромный броненосец) и непосредственно Бестией, а расследование пойдет быстрыми темпами: улика на улике. Вступление насыщено яркими событиями, каждая вторая сцена – на голливудском уровне, а от квеста до квеста рукой подать, маршрут рассчитан очень грамотно.

А потом вы встретите одного ведьмачьего знакомого, и сюжет сбавит обороты, даст Геральту выдохнуть.

ЗАЧЕМ

Мотивом дополнения стала рыцарская романтика. Боклер – место, где форма царит над содержанием, нелепые традиции сакральны, а у рыцарей настолько



ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР того, как нужно делать дополнения – последний раз настолько же весело было в Shivering Isles

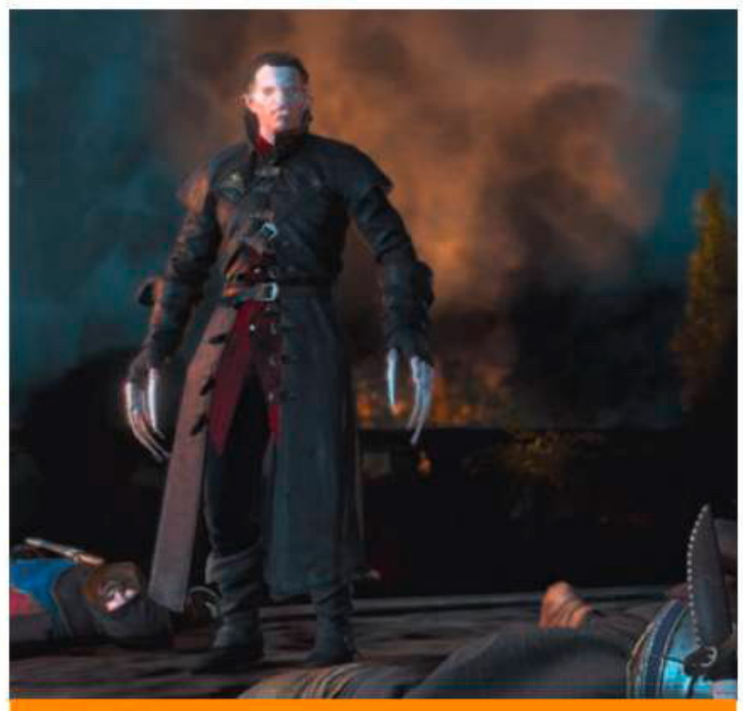
ИСТОРИЯ в первую очередь будет интересна для своих – встретите старых друзей из книг и узнаете о них много нового

ИГРОКА сходу заставляют биться с серьезными противниками – даже если вы играете на самом легком уровне сложности, то велик шанс обломать зубы

мало забот, что они находят время на обеты и подвиги. Боклер не тронула война, и он остался тем же безмятежным краем, каким и был, – с невероятно сочной зеленью, голубой водой и окрашенными во все цвета радуги домиками, окружающими воистину сказочный эльфийский замок. Все это основательно высмеивается в диалогах, квестах и сюжетных событиях. Ведь Боклер только имитирует сказочное королевство. Внутри – все та же грязь и проза жизни.

Оказывается, Бестия убивает рыцарей не абы как, а по системе. В Туссенте присягают пяти добродетелям – чести, мудрости, щедрости, доблести и сочувствию. И каждая жертва соответствует поруганной добродетели. Алчного рыцаря находят с полным кошельком во рту, не слишком мудрого – в шутовском наряде. Поначалу история вызывает в памяти «Семь» Финчера, но каждая новая улика показывает,

В НАЧАЛЬНЫХ СЦЕНАХ вообще много всякого произойдет. Но потом игра перестанет так баловать и с размахом будет подавать лишь ключевые сцены



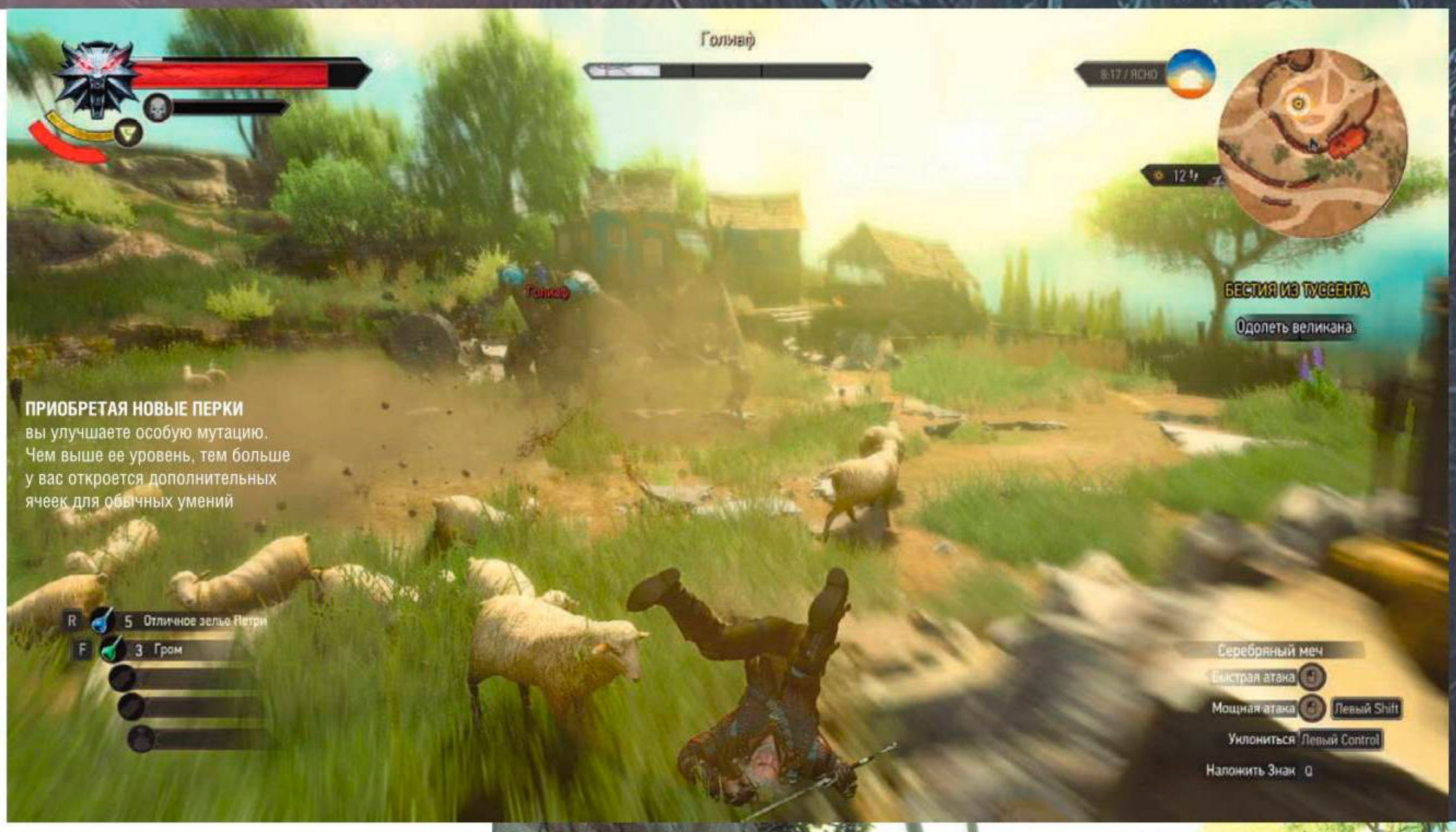
КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: релизная версия предоставлена издателем за несколько дней до выхода игры.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: пятьдесят часов на полное прохождение и эксперименты с концовками.

что дело куда сложнее. Геральту предстоит копаться в грязном белье высшего света Туссента и снова влезть в разборки государственного значения.

ПЛОХО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Когда история сбавляет темп, в «Ведьмаке», как всегда, на передний план выходят одни из лучших диалогов в играх. Каждый статист в массовке становится живым человеком, каждая сколь-нибудь значимая сцена оказывается яркой, врезается в память. Циничный юмор, сатира, ехидство, изощренная непристойность – все здесь. Сама история хорошо выстроена и почти не провисает. Постоянно меняются декорации: только что вы шли по следам убийцы – и вот уже попали в жуткий проклятый особняк. Или в руины вампирского замка. Или на прием для знатных особ. Или на турнир. Или в местную Страну сказок. История всегда разная. Только вот...

...Только вот мы это уже видели. Геральт уже и на маскарад ходил (а потом еще на свадьбу), и по следу вампира-убийцы шел, и крепости охраняемые штурмовал, и семейную жизнь господ налаживал, и проклятия в жутких особняках снимал, и в мире грез побывал. Здесь много самоповторов. Вы то и дело будете вспоминать сюжетные тропы первых «Ведьмаков». А особую любовь к рассказу Сапковского «Меньшее зло» разработчики уже однажды показали



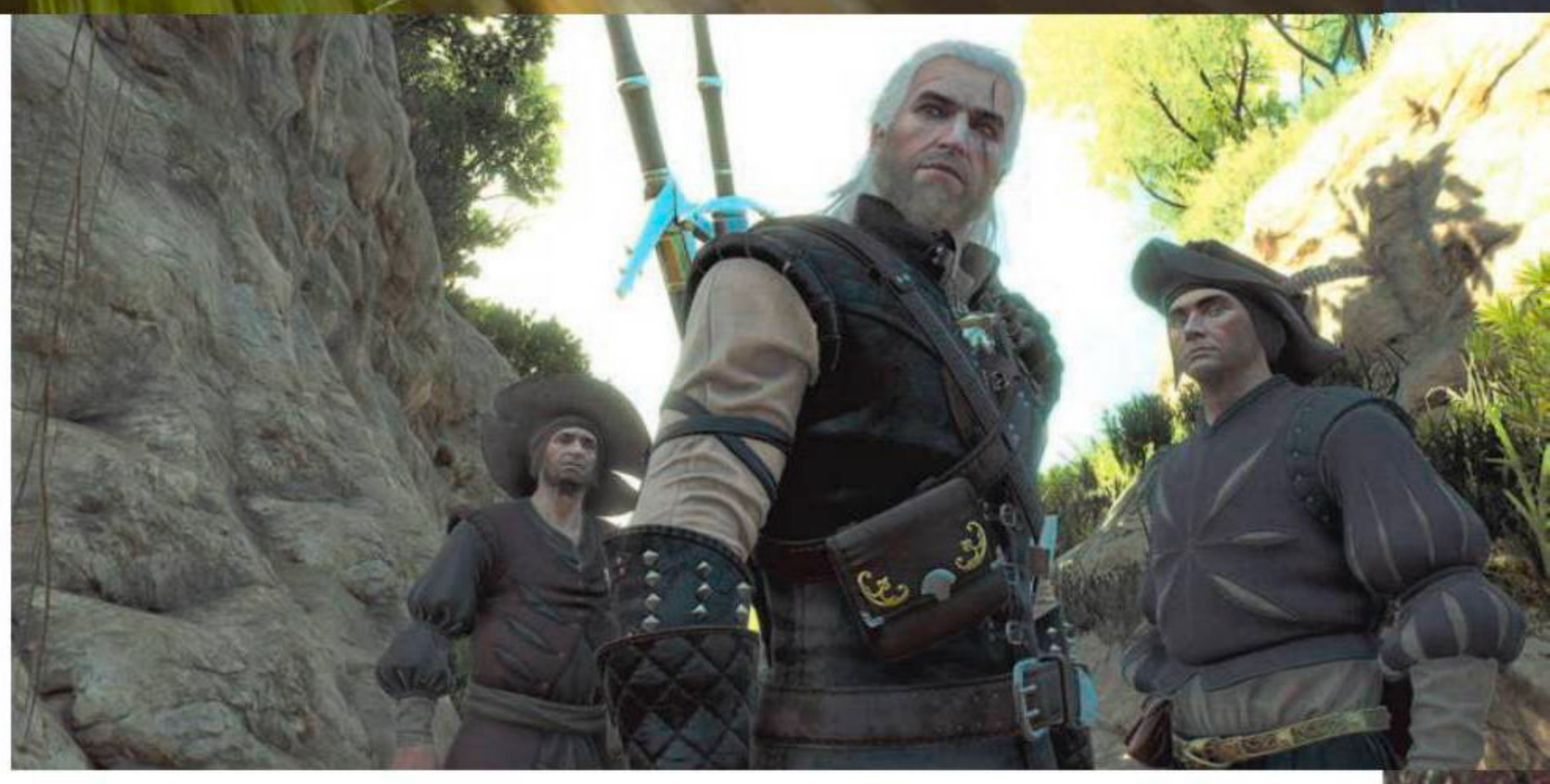
в «Цене нейтралитета», дополнении к первой игре. Покажут и здесь. Это смазывает впечатление от сюжета – ощущение новизны улетучивается.

С другой стороны, уровень исполнения возрос, проработка сюжетных ситуаций достигла предела, а прошлые приключения Геральта переосмыслили, сделав фундаментом для новой истории. Да и к месту все, ведь «Кровь и вино» буквально дышит ностальгией. Здесь вы найдете доспехи Геральта из первой части, Владычица Озера снова даст герою свой серебряный меч («Постарайся не потерять в этот раз»), а богатый бестиарий Туссента дополнили многие монстры из прошлого – тут вам и археспора, и сколопендроморф, и кикимора. И все они переосмыслены: призрачные псы баргесты, например, теперь прыгают сквозь Геральта и горят в изумрудном пламени.

ЧЕМ ХАТА БОГАТА

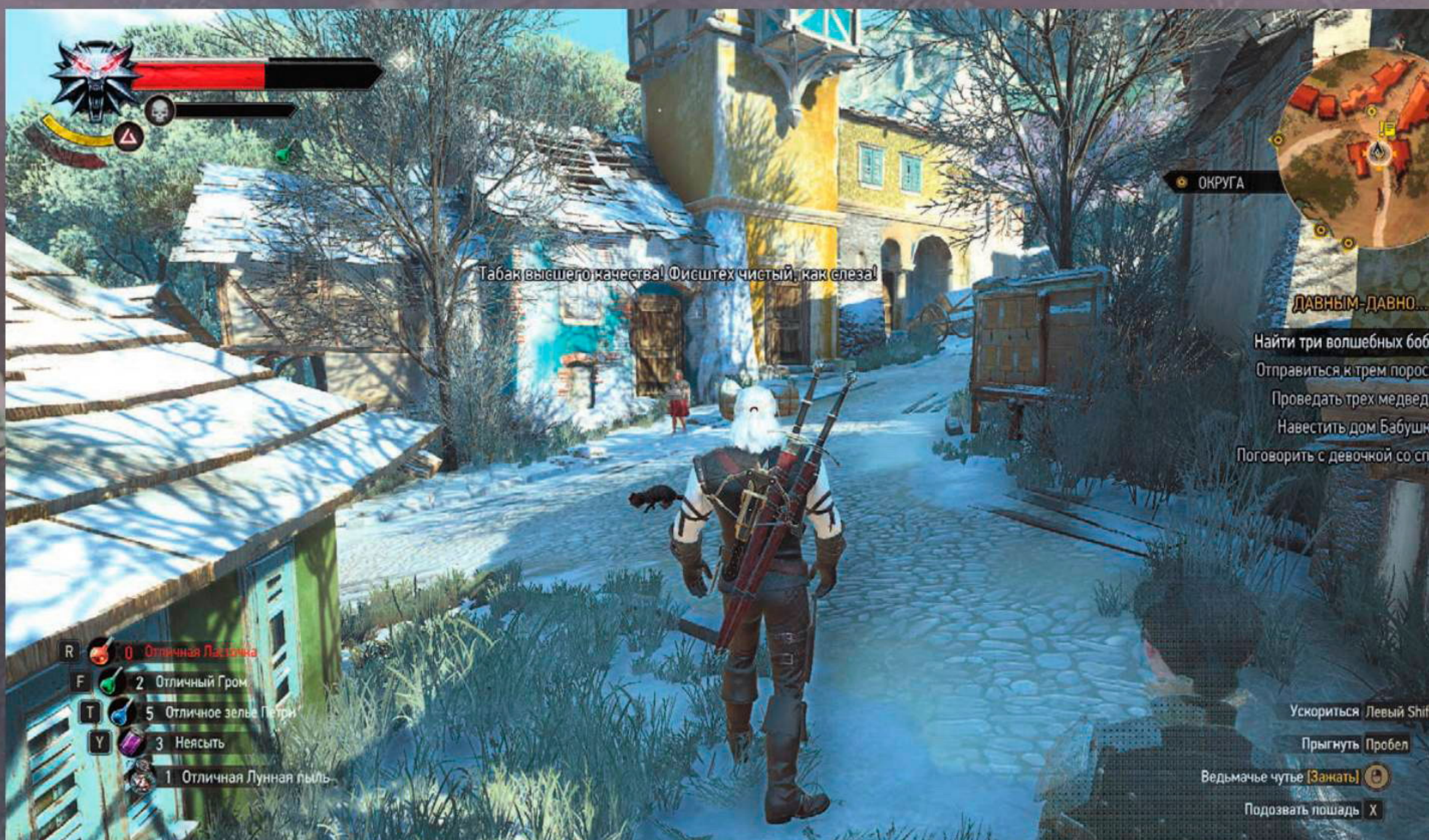
Несмотря на множество знакомых мотивов в сюжете, «Кровь и вино» впечатляет масштабами и проработкой. По размерам Туссент немного уступает Ничейным землям. От северной до южной границы – три километра (против четырех в Велене и Новиграде). И почти все создано с нуля – у Туссента своя флора, фауна, архитектура, культура, музыка, народ, одежда, оружие. Своя, простите, атмосфера. И свои проблемы: многие «вопросительные знаки» встречаются только в Туссенте («спаси странствующего рыцаря»), а привычные – дополнены.

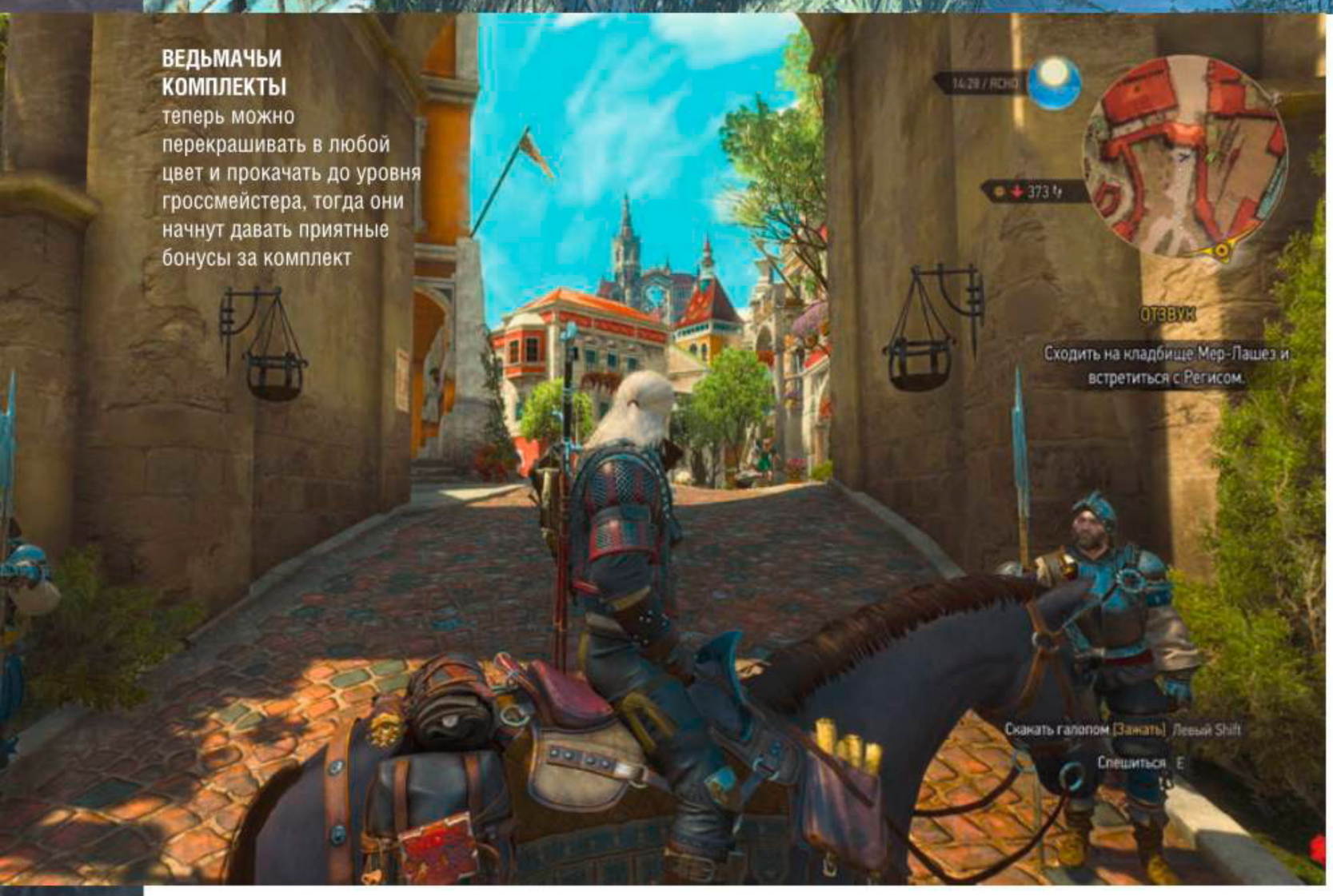
«Кровь и вино» рассчитано на высокоуровневых ведьмаков. Противники здесь достигают пятидесятого уровня, а некоторые монстры опасны сами по себе. Но и Геральта не обделили. Выполнив особый побоч-



ОДНАЖДЫ ГЕРАЛЬТ ПОЛУЧИТ СОБСТВЕННУЮ ВИНОДЕЛЬНЮ. Функционирует та по принципу дома в каком-нибудь Fallout 3: можно купить мебели, навешать картин. Есть стойки для доспехов и оружия, полки для трофеев, алхимическая лаборатория и даже книжный стеллаж. А сон в собственной кровати дает Геральту временные плюсы к характеристикам

ВЕРДИКТ





О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
С озвучкой все хорошо, и даже зверского подгона речи под мимику, как в «Дикой Охоте», больше не видно. С текстом не все так ладно: встречаются разночтения (Вивиена – Вивьена; Владычица Озера – Дева Озера) и редкие опечатки. Но это мелочи.

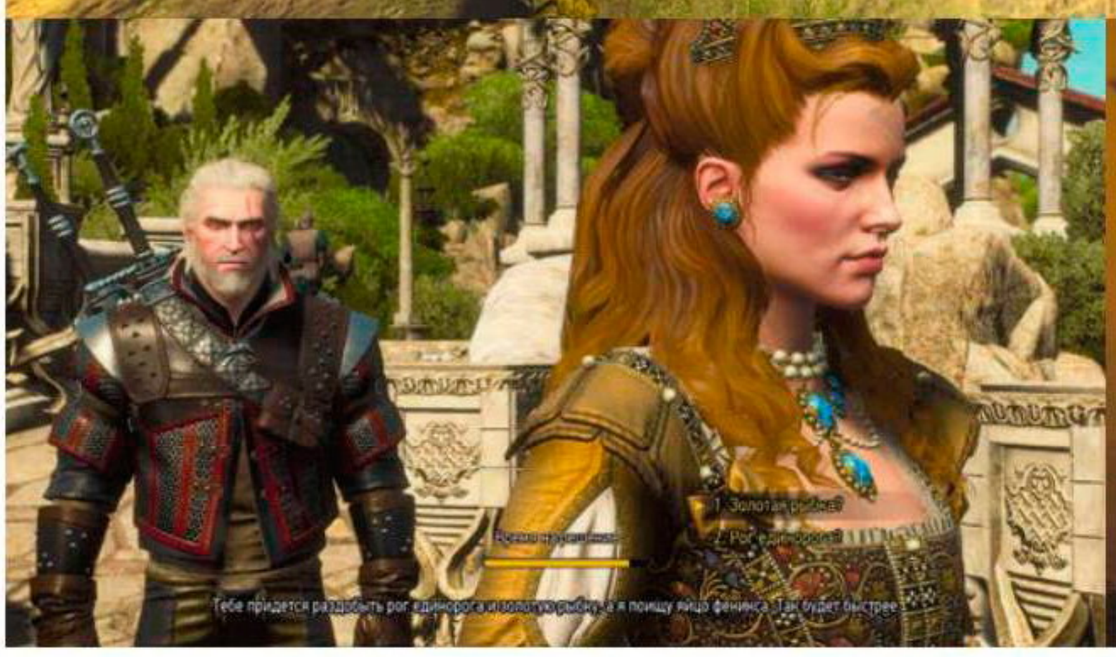
ный квест, ведьмак отыщет лабораторию человека, изучавшего ведьмачьи мутации. Находка откроет в Геральте новые способности, и очки опыта и мутагены можно будет тратить на перки. Изначально эти «мутации» разделены на три ветки – зеленая, синяя, красная. Но самые мощные способности требуют прокачки сразу нескольких веток.

Перки не меняют правила боя, их значение скорее количественное. В общей массе они дают большие бонусы к урону. А вот «Кровавая баня» попутно превращает каждое убийство в «казнь» (привет, **Fallout**!). Особо дорогие перки проявляют себя интереснее: к примеру, один заставляет «Аард» замораживать противников, а другой один раз в три минуты приводит ведьмака в себя, как только тот получает смертельный урон. Всего перков двенадцать, но активен может быть лишь один – иначе все вампиры от Буины до Яруги разлетелись бы в страхе.

Сделав мутагены полноценными участниками процесса развития героя, разработчики снабдили Геральта способами их добывать и конвертировать. На определенном этапе ведьмаку достанется алхимическая лаборатория и мутагенератор. Первая позволяет расщеплять «именные» мутагены – например, «мутаген из волколака» можно разложить на малые красные, а из них уже лепить большие мутагены в меню алхимии. Но, чтобы открыть все перки, нужно очень много мутагенов, и тут поможет мутагенератор: вы просто убиваете противников, а он копит заряды и временами выдает вам случайный мутаген.

Странно одно: эти приборы Геральт получит на, хм, очень поздних этапах сюжета, когда покрасоваться новыми мутациями уже и не перед кем. Если только вы не оставите львиную долю побочных квестов «на потом».

Но главный козырь «Ведьмака» – квесты, и тут все очень хорошо. Их много, и большинство вы запомните надолго. Притом самое необычное и яркое, как правило, вынесено за скобки сюжета. Фотоох-



КРОВЬ И ВИНО сходу ошеломляет – господин ведьмак, будь добр выполнить много-много заданий, здесь вам не компактная история про Ольгерда фон Эверека

ДОПОЛНЕНИЕ точно понравится тем, кто не играл в первую игру. Если вы с Геральтом уже давно, то впечатление будет не таким сильным

ота на диких зверей, битва с банковской бюрократией, позирование художнику, участие в турнире... Как всегда, игра не раздает квесты, она рассказывает истории. Даже в самых простых заданиях кроется нечто большее, чем просто «пойди убей вон там вон тех». И почти всегда есть пространство для выбора – как и чем закончить очередную историю.

Правда, игра держится философии предшествующих частей: никогда не знаешь, чем обернется то или иное действие. Так, в игре три концовки, и они во многом зависят от выполнения неприметных побочных заданий. А порой у вас появляются новые (как правило, лучшие) варианты, если вы, скажем, нашли и прочитали какую-нибудь записку.

Но главный сюрприз – взаимоисключающие сцены. Ближе к концу игры от вашего выбора будут зависеть не только концовки, но и эпилог, и кульминация, и целые уровни. Например, Страна сказок. Вы можете вообще не попасть в нее (если и попадете – пропустите альтернативный маршрут), а ведь это немаленький и великолепно проработанный момент, и таких тут несколько. Заново проходить «Кровь и вино» можно и нужно, поэтому заявленные «тридцать часов» – далеко не предел возможного.

■■■

Наконец, это дополнение гораздо прочнее, чем предыдущее, связано с «Дикой Охотой». От событий оригинала зависит немало сюжетных штрихов, диалогов и сцен. При определенном раскладе вы даже встретите отдельных героев «Дикой Охоты». Но и без этого дополнение служит к ней отличным эпилогом и подводит черту под всей игровой ведьмачьей сагой. Разработчики повторили и закрепили опыт, накопленный за годы работы над всеми «Ведьмаками», и достойно простились со вселенной. Геральт отправился на заслуженный отдых. ■

ПОРАДОВАЛО:
– титанический для современного DLC размах;
– технические доработки и нововведения;
– проработанная нелинейная история;
– самая необычная постельная сцена в серии.

ОГОРЧИЛО:
– самоповторы;
– поиски в «детективном режиме» все еще решают львиную долю проблем;
– некоторые ключевые повороты сюжета легко предугадать.

ДОЖДАЛИСЬ?
«Кровь и вино» – огромное, великолепно проработанное дополнение. Оно заметно расширяет и органично дополняет оригинал, воспроизводит все его сильные – и лишь немногие слабые – стороны. Это прекрасный повод в последний раз вернуться в мир «Ведьмака»... и, похоже, теперь уже точно проститься с Геральтом из Ривии.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

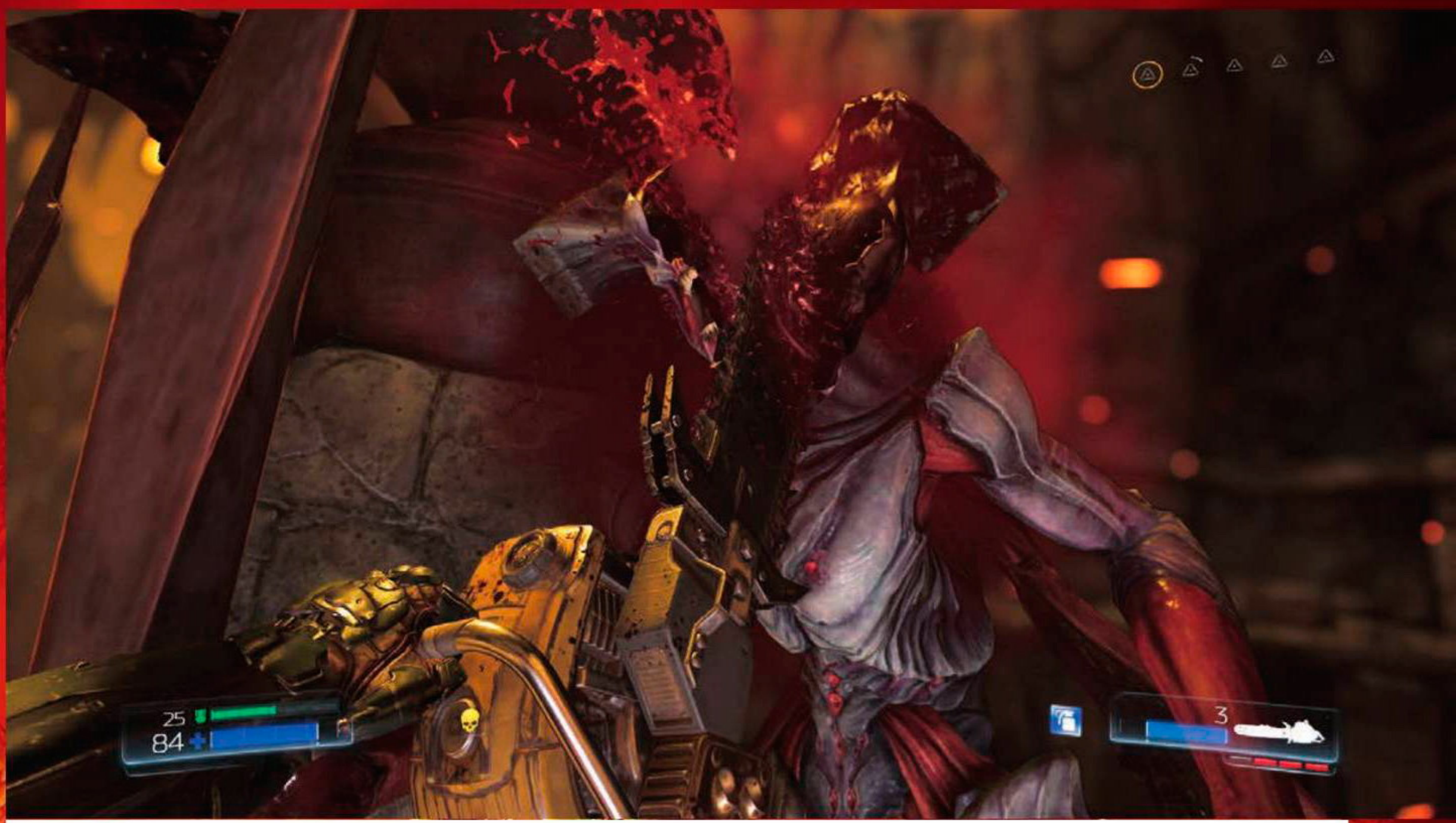
ЖАНР Экшен **ИЗДАТЕЛЬ** Bethesda Softworks **РАЗРАБОТЧИК** id Software
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** doom.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 4 ГБ видео

DOOM

ОН ЖИВ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ



ПРОИСХОЖДЕНИЕ СОЛДАТА вызывает много вопросов: id будто пытается выстроить некую мультивременную вселенную, в которой все четыре Doom (и заодно Doom 64) каноничны. Но пока это просто смешная теория, вот вам скриншот, как я распиливаю демонскую магичку бензопилой

Рассказывая о новом **Doom**, легко удариться в сравнения с первыми двумя. Бегаешь не так быстро, пространства не такие большие, ад не такой абстрактный…

Но это все пустое. Прошло двадцать с лишним лет, и, если вы хотите точно такую же игру, как делали тогда, сыграйте в стопроцентный ремейк **Rise of the Triad** 2013 года и познайте подлинное горе. Время старого Doom прошло. Вот новый Doom.

КАК НАЧИНАТЬ ИГРЫ

Чтобы объяснить идею этого Doom, проще всего провести параллель с третьей частью. В **Doom 3** ты – никто, только что прибывший охранник. Тебе все объясняют, все разжевывают. Потом появляются демоны, ты испуганно пробираешься сквозь тьму, пытаясь понять, что происходит.

Солдату из нового Doom ничего понимать не нужно. Его буквально принесли из ада в каменном гробу. Он очень зол. Он ходячий сгусток ярости, убивающий демонов уже много лет. На тридцатой секунде солдат разбивает голову зомби об угол своего саркофага. На тридцать пятой вы уже стреляете сами.

Конечно, немного жаль наивного ужастика из Doom 3. Иногда кажется, будто тот зеленый интроверт-охранник бегал с фонариком где-то тут же, поблизости, шугаясь каждой тени.

Только настоящему солдату Рока, Doom Marine, до этого нет дела.

В самом начале есть прекрасная сцена: нам рассказывают, что эксперимент на Марсе вышел из-под контроля и началось вторжение демонов. На связь выходит начальник научной станции с каким-то предложением, но солдат, не дослушав, отшвыривает монитор и идет дальше. Он, как и игрок, пришел сюда убивать демонов, ничто иное его не интересует. Лишь этим он в конце концов и занимается.

А когда кому-то приходит в голову завести с «дум-марином» беседу, он обязательно отметит: там, куда морпеху надо сходить, есть пушка, которая ему наверняка понравится. Это единственно правильный подход, поскольку только пушки его и интересуют.

ПРОМЕДЛЕНИЕ УБИВАЕТ

Doom подталкивает к тому, чтобы ни один выстрел не шел мимо цели. Поначалу патроны заканчиваются катастрофически быстро, дальше становится свободнее, но ресурсам все равно приходится вести счет. Палец тем временем постоянно тянется к кнопке перезарядки, однако ее нет. Перезарядка не нужна. Все как положено.

Накопленное оружие приходится чередовать: то кончаются патроны, то под ситуацию подходит что-то другое. Но каждая пушка – небольшой праздник. Дробовик – это дробовик, громкий и эффективный. Ракетомет с аппетитным «плюх» рвет в клочья толпы мелочи и большие неподвижные цели вроде жирных манкубов, но ракетометом с непривычки легко взорвать себя. Двустволка (она же по старой традиции супершотган) наносит тонны урона в упор и после улучшения

ЕЩЕ ТУТ ЕСТЬ БОССЫ. Говорить о них хочется не так много – только похвалить за не самое избитое использование уже изученных механик. Побеждать их весело

О ЛОКАЛИЗАЦИИ: Субтитры и озвучка на русском языке. Претензий нет, хотя и можно придраться к вещам вроде транслитерированных не по правилам «манкубусов».

В РЕДКИЕ МОМЕНТЫ сценарий все же вынуждает остановиться и послушать, но чаще можно просто бежать мимо сценок

СЕКРЕТЫ БЫВАЮТ РАЗНОГО ТОЛКА. После каждого уровня вам показывают, сколько вы на самом деле пропустили

бьет навылет. Штурмовая винтовка неплоха на больших дистанциях и очень мясисто стрекочет. Пушка Гаусса – типичная «рельса», бьет метко, сильно, но редко. BFG хранит всего три заряда, но хорошим выстрелом можно зачистить полкарты.

И так далее. Постепенно вы открываете модули для этих пушек и зарабатываете очки для их улучшения – так можно, например, научить дробовик стрелять очередями по три или заставить гауссовку медленно разворачиваться в турель и с одного попадания валить рыцаря ада. Это не то чтобы самое главное, но приятно развязывает руки в выборе манеры боя.

Чуть разочаровывает только бензопила. Она больше похожа на пауэрап, помогающий одним широким разрезом убить кого угодно. Топлива всегда мало, и приходится решать – убрать с поля троих маленьких демонов или одного большого; при этом стоит вспороть врага, как из него фонтаном посыплются патроны. И хотя в механику такое применение бензопилы вписывается прекрасно (когда заканчиваются боеприпасы, она, по большому счету, открывает второе дыхание), хотелось бы пользоваться ею чаще. Она слишком здорово выглядит, звучит и режет чертей на половинки.

С другой стороны, жестокости в ближнем бою и без того хватает. Выведенного из строя врага можно добить. Солдат крошит черепа голыми руками, забивает демонов насмерть оторванными ногами, скармливает манкубам их же внутренности – видно, как сильно их не любит… и насколько обычное это для него дело: анимации добивания перестаешь удивляться минут через пятнадцать, а через час уже вовсе не придаешь им значения – и это на самом деле лучшая характеристика.

Фаталити не рвут ритм, а встраиваются в него. Как трюки в играх про скейтеров, как удары в файтинговых комбинациях... как выстрелы из двустволки в Doom, в конце концов. И это важно, потому что в Doom промедление убивает. В **Wolfenstein: The New Order** иногда получалось отстреляться, окопавшись в углу, но тут такое не проходит. Нужно вырваться из окружения, занять высоту, загодя представить, куда можно рвануть, чтобы никто не успел преградить дорогу. Останавливаться нельзя.

РУНЫ И МЕТАЛЛ

Этот Doom очень быстрый – не за счет скорости бега, но за счет того, сколько можно успевать за один такт. Двигаться легко – и становится еще легче, если набрать по схронам очков прокачки и вложить их в соответствующие перки. С одной плат-

4:3

16:9

21:9

КАК DOOM ВЫГЛЯДИТ НА ШИРОКОФОРМАТНОМ МОНИТОРЕ

Doom получилась крайне напряженной игрой, и угол обзора в ней играет не последнюю роль. Это тот случай, где постоянно вертишься юлой, скачешь по всему уровню и каждую секунду обязан реагировать на внешние раздражители. Сбоку по стене ползет имп? Гранату туда. Справа боковым зрением «поймал» барона Ада? Лучше бежать и не оглядываться. После марафона в Doom я попробовал запустить игру дома в 16:9 и некоторое время не мог привыкнуть к смене формата – будто на квадратный монитор переходишь. Больше всего формат 21:9 выручает во время жестоких добивающих приемов монстров, когда у игрока на секунду-полторы отбирают управление и показывают, как главный герой голыми руками рвет чертей. В момент «фаталити» периферийным зрением замечаешь других врагов и можешь спланировать дальнейшие действия. ● Ян Кузовлев

В АДУ DOOM включает жестокий платформер со стрельбой, где осечка – смерть, но к тому времени движение ощущаешь уже достаточно хорошо, чтобы с этим не возникло проблем

формы на другую, выстрел, вниз, пригвоздил черта к полу, подобрал аптечку и коробку с патронами – и обратно наверх, по пути забрав отряд мелких зомби. Каруселью закружился вокруг манкуба, появились рыцари ада – бегом прочь.

Иногда на карте спрятаны пауэрапы в древнейшем понимании этого слова. Подобрал руну и стал наносить четырехкратный урон или, скажем, еще быстрее бегать и стрелять. В какой момент их подбирать, вопрос не самый сложный (как правило, под конец боя, когда появляются самые злые демоны), но они отлично встряхивают рутину. Самое чудное – руна берсерка. Раньше солдат с ней просто убивал всех кулаками, а теперь – рвет в клочья. Собрал в кружок шоблу высших демонов – и закончил все чередой фаталити. Как в сказке.

Вот разве что скоростных прохождений за двадцать минут по этому Doom ждать не стоит. Карты большие, с избытком путей и тайников, однако для многих сражений вас запирают на одной арене, как в **Serious Sam** и **Painkiller**. Арена может быть очень большой, но, пока вы всех не перебьете, двери не откроются. Скорость ощущается как раз в стычках, а все, что между ними – поиски ключей, секретов и оптимальных путей, – нагнетает обстановку перед следующим боем. Ну и то чувство, когда ты видишь склад патронов и брони перед дверью и думаешь: «Черт, вот сейчас начнется», – оно тут есть.

Там, где по оставшейся после Doom 3 привычке ожидаешь скримеров среди мертвой тишины, этот Doom включает металл вперемешку со скрежещущей синтетикой и спускает собак. И выжить с непривычки бывает трудно, особенно на высоких уровнях сложности. Случайно брошенный импом огненный шар пересечет твою траекторию, заденет взрывная волна от туши манкуба, по пути даст пенделя адский барон – и ты убит. Или так: потратил ты все патроны в дробовике на мелких одержимых, а навстречу вышел рыцарь ада.

Демоны не просто расставлены по карте, как в первых Doom, – они активно пользуются пространством и следуют за вами повсюду. Их способности удачно наслаи-

ОКАЗАВШИСЬ В ТАКОМ МЕСТЕ, вспоминаешь если не Doom, то либо Quake, либо геометрию карт из старых Unreal Tournament. Ощущения в любом случае интересные

B ID SOFTWARE явно любят свои пушки. Каждый новый экземпляр – хороший повод показательно покрутить его в руках

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры приобретена автором в Steam.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: восемь часов на прохождение кампании на уровне «Сделай мне больно», четыре на эксперименты со сложностью, порядка семи часов в мультиплеере.

ваются друг на друга: черти карабкаются по стенам, бегут наперехват, плюются огнем, рыцари, бароны и пинки отчаянно щемят, заставляя играть с ними в корриду, летающие черепушки-потерянные души орут и нервируют, а неповоротливые манкубы и какодемоны просто вынуждают обращать на себя внимание, пока вокруг бегают все остальные. Получается сложная система, хотя со стороны кажется, что вы просто бегаете и стреляете.

ПРОШЛОГО ОТГОЛОСКИ

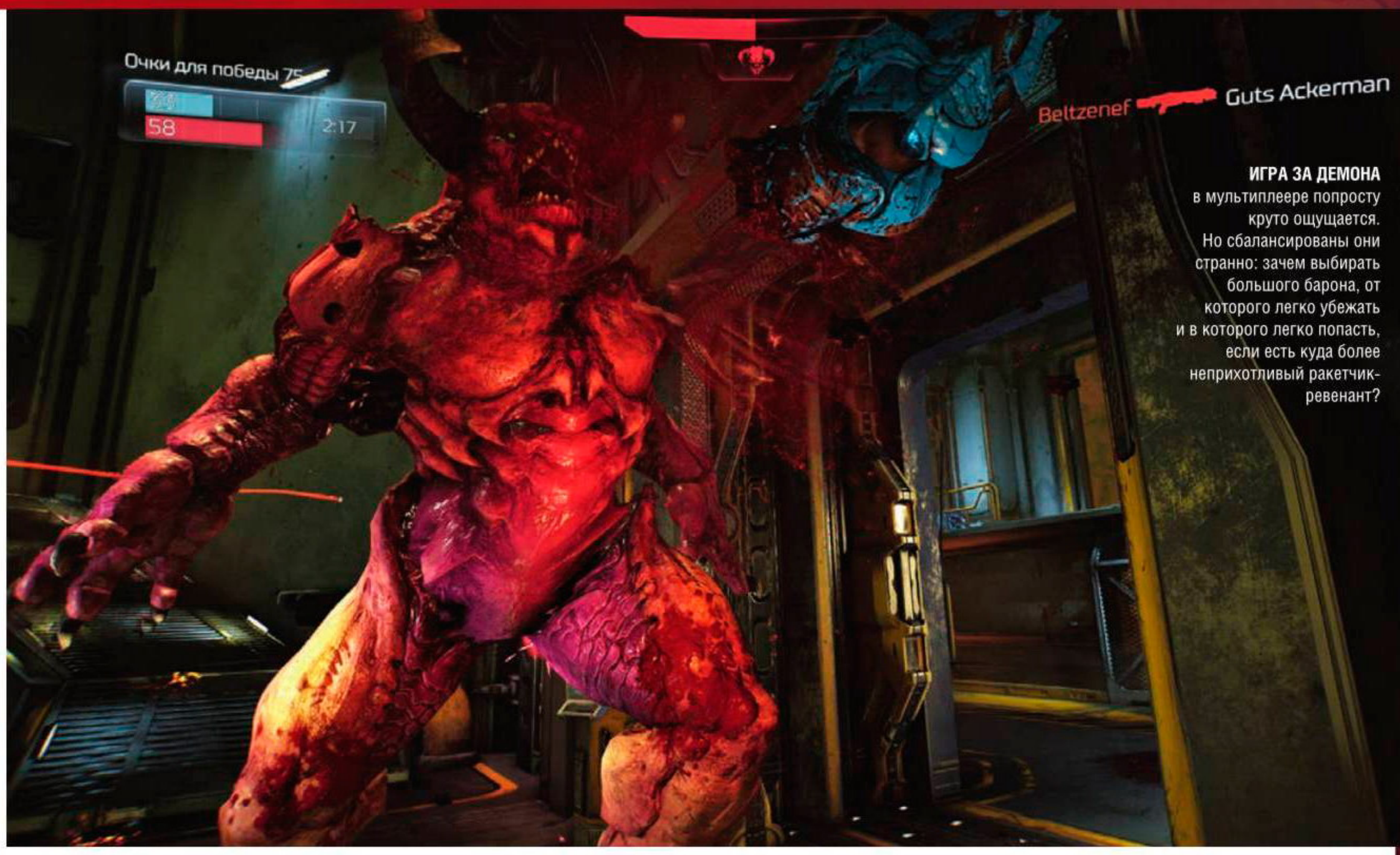
Трудно понять, то ли новый Doom – ода старым шутерам, то ли их проводы. На одном из последних уровней **id Software** будто закрывает тему прошлого: сложные высокие пространства сменяются плоскими абстрактно-геометрическими аренами с обваливающимися полами, давящими потоками и особым акцентом на поисках цветных ключей – вот, мол, как было раньше. А дальше все снова как ни в чем не бывало идет по-прежнему.

Но, если не считать секретных уровней, один в один копирующих локации из первого Doom (подсказка: ищите деревянные рычаги), объекты старины встроены в игру предельно органично. Взять монстров: вместо скользких серых мразей из третьей части тут снова теплые розовенькие баро-ны ада, голозадые пинки и зеленоглазые алые какодемоны – очень милые!

Однако в контексте они умудряются выглядеть… скажем так, внушительно. При виде первого колобка-какодемона я отшатнулся было от неведомой твари, прежде чем понял: «А, это же какодемон!» – и лопнул его альтернативным огнем пушки Гаусса. Многие враги действительно выглядят опасными, да и ведут себя так – особенно на сложности «Ультражестокость» и выше, где один огненный шар обычного импа сносит половину запаса здоровья.

Тем смешнее выходит, когда солдат голыми руками отрывает у пинки-демона его задницу и этой же задницей бьет по морде наотмашь. Вся суть игры вторит заставке. Они-то, понятно, сама ярость. Но ты – еще хуже.

Только в мультиплеере Doom смягчается. Кровь и джибзы все еще повсюду, но солдаты двигаются чуть медленнее, пушки стреляют чуть слабее и отпускаются всего по две в одни руки. По-настоящему злым начинаешь себя ощущать, только когда подбираешь руну демона, превращаясь, допустим, в барона ада, и начинаешь откусывать другим игрокам головы. В остальном же те, кто говорит, что «дум-маринов» в онлайне заменили спартанцами из **Halo**, не так далеки от правды.



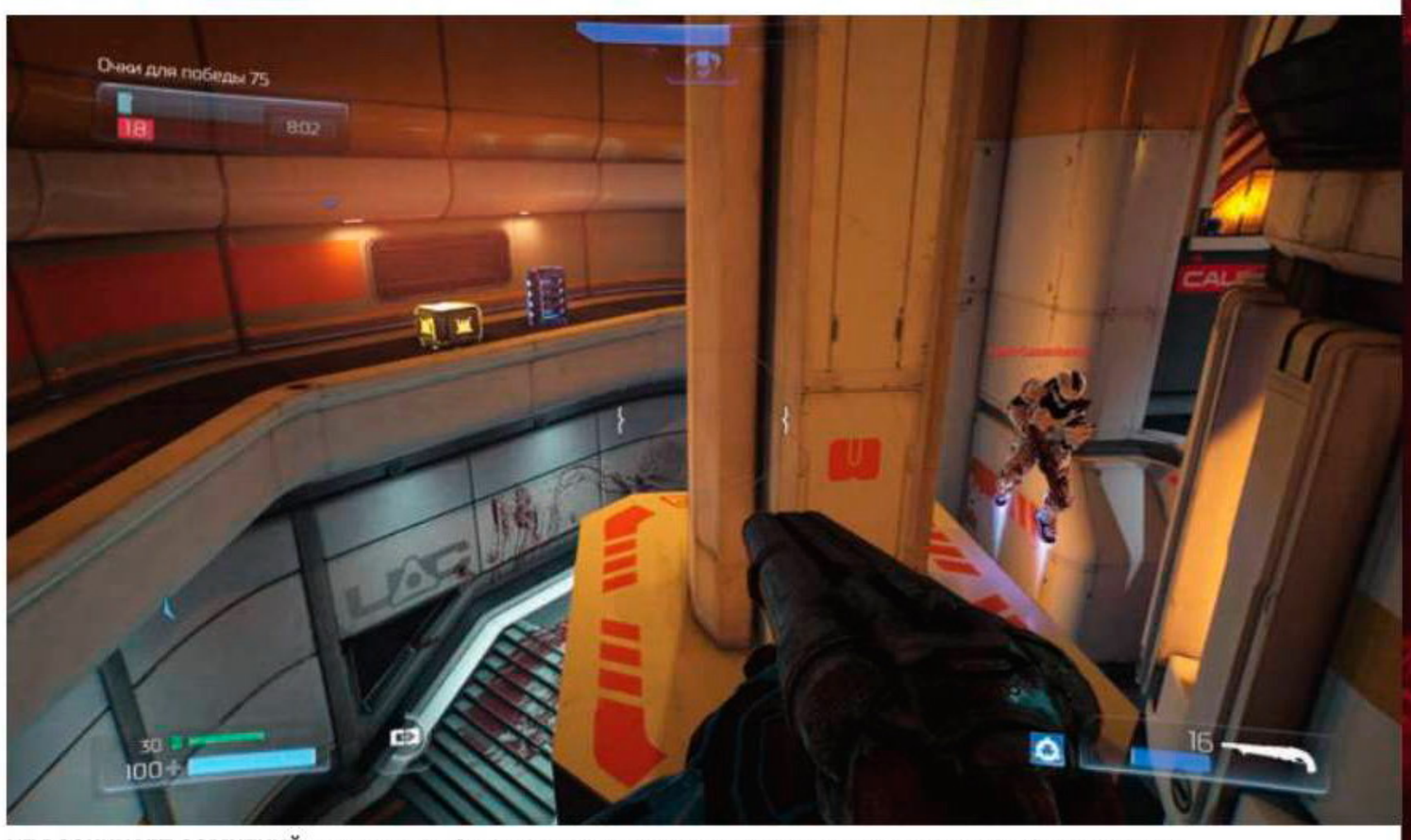
ИГРА ЗА ДЕМОНА в мультиплеере попросту круто ощущается. Но сбалансированы они странно: зачем выбирать большого барона, от которого легко убежать и в которого легко попасть, если есть куда более неприхотливый ракетчик-ревенант?

Ради мультиплеера этот Doom брать смысла мало. Его делала другая команда (Certain Affinity, помогавшая с мультиплеером Halo 4), и даже запускается он в отдельном клиенте. Он хорош для пары партий на ходу, но ждать от него такого же феерического отката в прошлое, как в одиночном режиме, не стоит. Классический аренный дефматч тут, вероятнее всего, появится благодаря редактору карт – люди уже делают нечто отдаленно похожее. Если моддеры разойдутся, будущее прекрасно.

■■■

По-настоящему в Doom смущает только жалкий сюжетный крючок в концовке. Побеждаешь босса, слушаешь монолог, думаешь, что это еще не все, – а на самом деле все. Логотип во весь экран. Титры. Продолжение следует.

Можно понять, к чему клонят разработчики: работа для солдата Рока никогда не закончится, ад будет находить все новые способы просочиться на Марс и Землю, и вообще какого черта вы относитесь ко всему этому так серьезно? Второй **Doom 2: Hell on Earth** – вопрос времени. Но с таким финалом вся игра – цельная, состоявшаяся – кажется прологом уровня **Ground Zeroes**. Или, если использовать более близкую аналогию, первым эпизодом первого Doom, который доступен в версии shareware, притом что второго и третьего почему-то нет.



НЕ ВОЗНИКАЕТ СОМНЕНИЙ, что если бы Quake 3 сделали сегодня, то карты в ней выглядели бы как-то так. Но темп здесь в мультиплеере гораздо более неспешный

И тем не менее. Прежде чем я увидел концовку, было ли у меня время хоть раз задуматься о том, что что-то не так? Не было. Было восемь часов суматошного бега со стрельбой. У меня двадцать очков здоровья, патронов – на десять выстрелов из дробовика, и два барона ада несутся следом. Никаких задних мыслей. Никаких сомнений. Только движение. Давайте еще. Давайте больше. ■

ПОРАДОВАЛО:
– ощущения от оружия;
– сложные уровни с тайниками и развилками;
– удачные реверансы в сторону классики.

ОГОРЧИЛО:
– концовка роняет тень на всю игру;
– мультиплеер – веселый, но на любителя.

ДОЖДАЛИСЬ?
После странных перезагрузок в начале двухтысячных шутеры id сумели вернуться такими, как надо. Причем совершенно по-разному: если Wolfenstein: The New Order берет стилистикой и режиссурой, то Doom – без преувеличения безупречной механикой. Без намеков, но теперь нужен новый Quake с ограми, «шамблерами» и Шуб-Ниггурат.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

МАРСИАНСКАЯ ИСТОРИЯ УЖАСОВ

ЧТО БЫЛО НЕ ТАК С DOOM 3

ДЕНИС МАЙОРОВ

Когда **Doom 3** только лег на прилавки, откровенно недовольных было не так уж много. Многих впечатлила картинка, неожиданно тонко (для Doom) поставленный сюжет и атмосфера, напоминающая больше о **System Shock**, чем о прежних играх **id Software**. Последнее породило другую позицию: «Ребята, а Doom ведь уже не тот!» Это действительно был совершенно другой Doom. Как так получилось?

АД НЕ НА ЗЕМЛЕ

Самый первый Doom – это бешеный темп, десятки и сотни врагов на экране, море насилия и непрекращающаяся стрельба. Не удивительно, что на игроков в то время поглядывали косо.

Но все же это было чертовски весело. Doom без проблем исполнял первейшее предназначение видеоигр – развлекал. Но и мозгами пошевелить изредка заставлял. Уровни в нем похожи на лабиринты, наполненные неочевидными проходами и хорошо запрятанными потайными помещениями, доверху забитыми полезными предметами. Тщательно исследовать локации и разыскивать тайные комнаты было не менее интересно, чем отстреливать рога очередному демону из преисподней.

Даже сегодня, спустя двадцать три года, Doom все еще может увлечь. Он абсолютно несерьезный и движется вперед без остановки. Демонов не нужно искать, они сами лезут изо всех щелей. А убиваешь их – будто в иной ритмической игре: выстрел, труп, выстрел, труп. С поправкой на то, что это было действительно сложно, – совершенствоваться в попытках уловить ритм и не убиться можно было долго. Вдобавок огромное количество секретов разжигает желание отыскать все, а пиксельная графика вполне попадает в понятие «модное ретро». Вторая часть все достоинства оригинала поднимала на новый уровень, от третьей ждали того же. Однако что-то пошло не так.

ОТСУТСТВИЕ СЮЖЕТА в первых Doom никого не смущало. Размышлять о недостатке истории было просто некогда, да и не принято – за историей в те времена ходили к квестам

О МОНСТРАХ И ЛЮДЯХ

После релиза **Quake 3** в id Software долго обдумывали свой следующий шаг – разработчики не знали точно, за что им следует браться дальше. Наводкой и руководством к действию стали отзывы игроков о третьей Quake. Хотя игру приняли тепло, многие сетовали на отсутствие одиночной кампании и сюжета.

Прежде Джон Кармак, один из основателей id Software и, как многие считают, величайший игровой программист в истории, сравнивал полезность сюжета в шутерах с наличием истории в порнофильмах. Он считал, что сложный сценарий будет лишь отвлекать от стрельбы.

Именно из-за его взглядов в первых частях Doom сюжет почти полностью отсут-

ИМЕННО ИЗ-ЗА РАЗНОГЛАСИЙ с Кармаком во время разработки Doom Том Холл в итоге покинул компанию

ДЛЯ МНОГИХ третья часть оказалась действительно пугающей игрой

ОРУЖИЕ в Doom 2016 не требует перезарядки: ничто не должно отвлекать игрока от отстрела нечисти

ствовал. В самом начале разработки Том Холл разработал документ, получивший название «Библия Doom». Там подробным образом описывалась история игры, подразумевавшая несколько проработанных играбельных персонажей и множество сюжетных поворотов. Но Кармак концепцию Холла отверг и позаимствовал из «библии» лишь некоторые идеи.

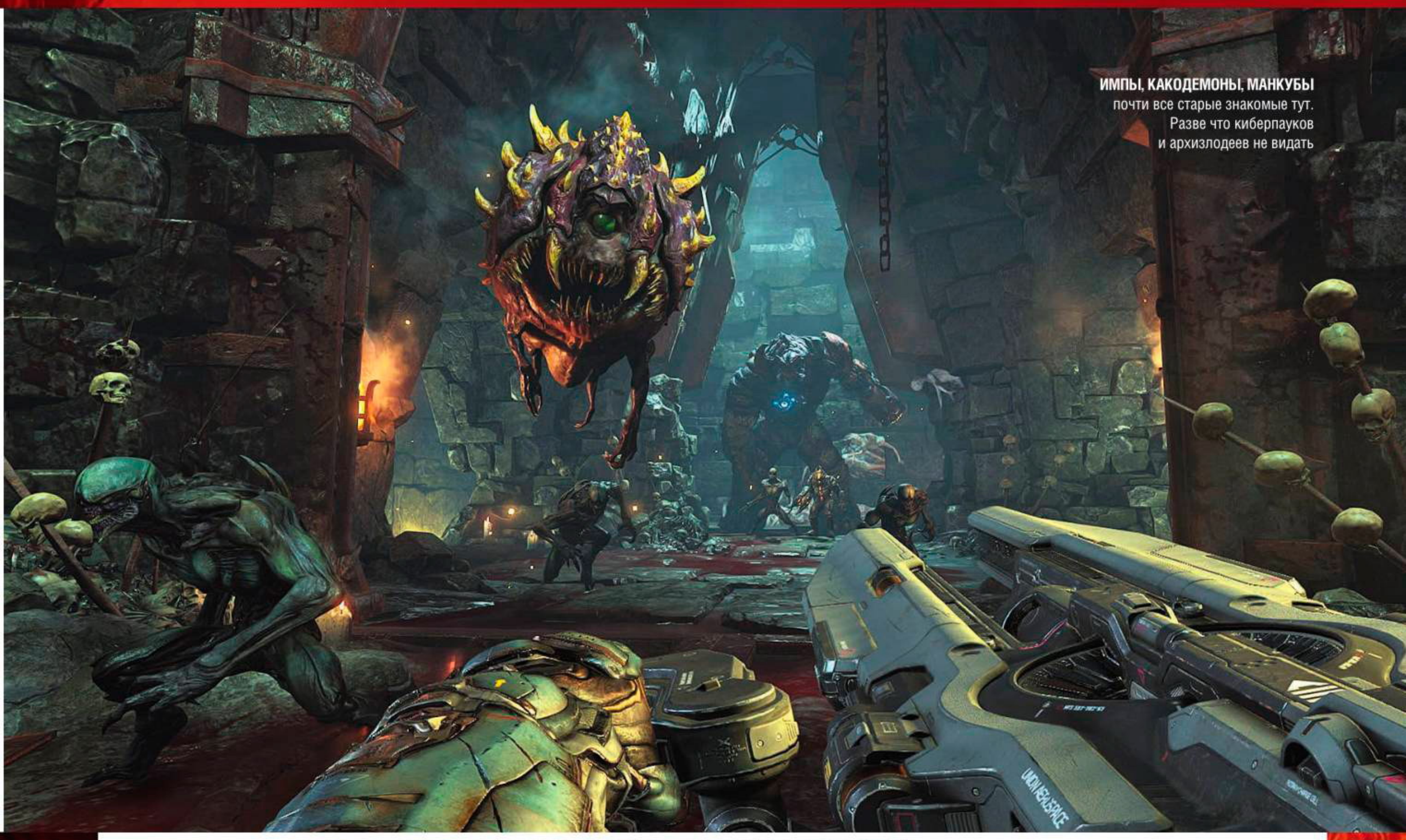
Но в случае с новым проектом идеология Кармака дала трещину. Он согласился с идеей творческой команды сделать следующую игру ориентированной именно на историю. На тот момент он уже работал над новым движком и в сюжетной игре видел возможность в полной мере использовать потенциал новых технологий.

Doom на тот момент еще оставался самой сильной франшизой компании, а потому было решено, что новой, ориентированной на одиночное прохождение игрой будет именно Doom 3. Несмотря на цифру «три» в названии, задумывалась игра как ремейк первого Doom – Джон Кармак мечтал переработать старую идею на новых технологиях. Именно новый движок и вызвал изменения в исходной концепции. Он же сделал игру хоррором.

Впрочем, тут сказался и релиз **Return to Castle Wolfenstein**. Игровое сообщество тепло приняло осовремененную и состроившую чуть более серьезную мину **Wolfenstein 3D**. Если раньше Тодд Холленсхед, бывший в то время президентом id Software, не был уверен в затее Кармака, то после финансового успеха реинкарнации Wolfenstein все сомнения отпали сами собой.

Самого Кармака всегда больше занимали технологии, нежели игры в целом, – так все получилось и с Doom 3. Внедрив в новый движок революционную по тем временам систему попиксельного освещения, позволяющую рисовать динамические тени на любых объектах, он решил, что этих самых теней в игре должно быть как можно больше.

Другой отличительной особенностью движка было активное использование bump mapping, в то время еще не сильно распространенного. С его помощью Кармак рассчитывал создать невероятно реалистичных монстров. Но обычно в шутерах игроки не имеют возможности подробно разглядывать своих врагов. Кармак же мечтал о том, чтобы сидящий перед экраном успевал рассмотреть на теле монстра каждую вену, чтобы он видел, как слюна капает из пасти каждой кровожадной твари. Для этого игру нужно было продумать так, чтобы с монстрами игрок сталкивался буквально лицом к лицу. Это еще сильнее укрепляло желание превратить Doom в хоррор, тем более что творческая команда эти мысли разделяла.



ИМПЫ, КАКОДЕМОНЫ, МАНКУБЫ почти все старые знакомые тут. Разве что киберпауков и архизлодеев не видать

НА УРОВНЯХ В DOOM 3 было очень темно. Даже слишком. Хоть как-то спасал только фонарик, но, чтобы взять его в руки, приходилось убирать оружие. Это странное решение послужило поводом для множества шуток, но в переиздании Doom 3: BFG Edition от него таки избавились

Разработка Doom 3 проходила без эксцессов, и вся команда была очень воодушевлена. Каждый видел в новом проекте потенциал для реализации своих творческих замыслов. Художники с упоением рисовали правдоподобных монстров, аниматоры создавали сотни движений для них, а дизайнеры в новых технологиях видели возможность оживить локации и сделать их еще крупнее и запутаннее, нежели раньше.

Но, по словам режиссера Тима Уиллитса, несмотря на творческую свободу, команда хотела угодить и старым ценителям, добавив в игру как можно больше элементов из классических частей. Получилось ли?

ТЫ ОБРЕЧЕН

В действительности перерожденный Doom оставил почти все основы за скобками. Врагов стало гораздо меньше, били они больнее, да и вели себя иначе. Монстры в Doom 3 обожали выскакивать из-за угла прямо перед носом у игрока или подкрадываться со спины, чтобы встретиться с играющим взглядом, когда тот обернется. Это пугало. И в первый, и в десятый раз. Но не в сотый – а игра эксплуатировала этот прием всю свою первую половину, пока не переставала пугать вовсе.

Темп снизился. Герой уже не бегал, а чуть ли не крался по темным коридорам, отстреливая буквально выползающих из щелей редких монстров. В этом, несомненно, что-то было – до определенной степени. В темноте, как известно, пугает не сама темнота, а чувство неизвестности, но с какого-то момента в Doom 3 неизвестности не остается: ты всегда знаешь, что будет дальше.

Уровни стали компактными и линейными – тот случай, когда прилагательное «коридорный» можно понимать буквально. Это не очень-то вязалось с рассказом Уиллитса о том, как новые технологии развязывают руки дизайнерам локаций. Скорее наоборот: чтобы заставить новый движок приемлемо работать с тогдашними системами, приходилось искать все больше компромиссов. Те же тени смотрелись убедительно, но на поверку были непроницаемыми. Сколько ни прибавляй яркость, черный угол останется черным, будто его вовсе не существует.

Но, несмотря ни на что, многим игра понравилась. Люди пугались. Люди восхищались графикой и увлекались не самой типичной на тот момент манерой подачи сюжета. Однако «старообрядцы» узрели в Doom 3 «акт предательства». Правда у всех своя. Плохой игрой третья часть

СОЧЕТАНИЕ BUMP MAPPING и нового подхода к освещению породило эффект «пластиковых фигурок», когда персонажи и монстры блестели так, словно и впрямь сделаны из пластмассы

не была, большинство претензий к ней – дело вкуса.

Но выход в 2012 году **Doom 3: BFG Edition** ясно проиллюстрировал истинную проблему. В комплекте с этим переизданием идут две первые части. Запустив их, вы увидите красочные стрелялки, способные повеселить и сегодня. Почему? Прежде всего потому, что эти Doom никогда не воспринимали себя всерьез. Даже в книжках по мотивам – ахинея про боевых мормонов, охотящихся на адских вторженцев.

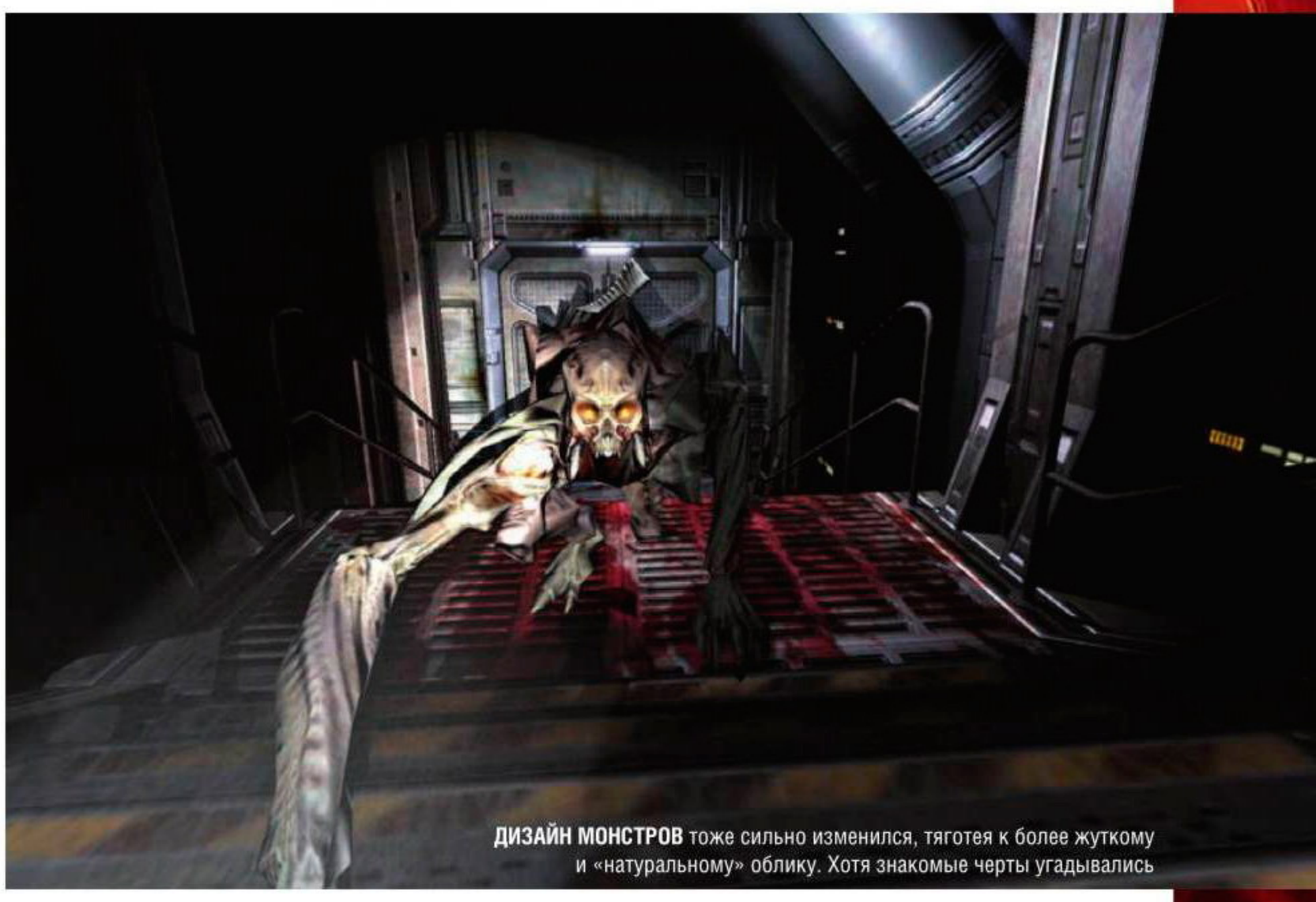
А вот третий Doom предельно серьезен. В нем нет искры, нет сумасшедшинки, а потому первым образом обращаешь внимание на то, как сильно он устарел. Оттого стремление четвертого (вернее, снова первого) Doom вернуть кромешное безумие на место более чем понятно.

ЗАТАЩИ МЕНЯ В АД

Новый Doom не пытается пугать. Спотыкаться в потемках больше не придется, сзади никто не подкрадывается, а на увеличившихся уровнях толкаются десятки демонов. Вырос и темп игры: морпех бегает примерно так же, как в третьей части, но зато куда больше прыгает. И стреляет. Много стреляет.

Чтобы оценить динамику, достаточно посмотреть любой геймплейный ролик. Герой, тасуя доступные пушки и поливая все в зоне видимости огнем, не останавливается ни на секунду, демоны ревут и разлетаются на части, забрызгивая кровью экран, по ушам бьют тяжелые риффы. Скажите еще, что вы по такому не соскучились.

Хотя в каком-то смысле игру справедливее сравнить с популярной модификацией **Brutal Doom** для первой части, чем с нею самой. Уровень насилия вполне сопоставимый, да и возможность добивать раненых демонов зрелищными фаталити появилась как раз в модификации.



ДИЗАЙН МОНСТРОВ тоже сильно изменился, тяготея к более жуткому и «натуральному» облику. Хотя знакомые черты угадывались

Дизайн монстров отошел от хоррорного реализма третьей части, хотя и не стал вплотную приближаться к оригиналу. Ярких красок и дурачества в облике монстров стало больше, но совсем в мультяшность оригинала разработчики не ударились. Результат достойный: демоны выглядят и пугающе, и не слишком серьезно.

В дизайне локаций создатели тоже равняются именно на первые части, так что стоит ждать больших, в меру открытых уровней с запутанной структурой. Однако Doom 3 многих огорчил не только линейностью уровней, но и их однообразием. Пока коридоры марсианской базы не начинали украшаться «адским» декором, мы в основном бродили по одинаковым металлическим помещениям.

■■■

Doom пытается вернуть серию к корням и делает это в самый правильный момент. Сегодня, когда даже о подражателях легендарной серии ничего не слышно, нам особенно остро не хватает простых, но веселых шутеров. Чтобы с демонами, кишками и большими пушками.

А сделать из циничного шутера про отстрел демонов психологический хоррор изначально было довольно рискованной и даже странной идеей. Было ли это ошибкой? Вряд ли, для id в то время ставка на технологии сыграла. Но сейчас картинкой никого не удивишь. Нужно нечто более... нет, не тонкое. О каких тонкостях может идти речь в шутере про ад и кишки? ■

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ Sega
РАЗРАБОТЧИК Creative Assembly
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ totalwar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 3 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

TOTAL WAR: WARHAMMER

TOTAL WAAAGH

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Знаете, настольная Warhammer Fantasy – она не столько про беспощадные битвы, сколько про тонкое ремесло. Вы покупаете набор любимых бретонских воинов, доводите пластиковые фигурки до ума, грунтуете, осторожно красите, стараясь соблюсти канон и не накосячить. Да и ну их, к черту, эти битвы! Пусть воители стоят на полочке и грозно поглядывают на гостей («Надо же, ему двадцать семь, а он все в игрушки играет!»).

До сей поры, когда в одном предложении сталкивались **Warhammer** и **Total War**, подразумевалось именно перекрашивание. Почти каждая игра серии заполучила свою тематическую модификацию, где имперские рыцари давят орды крысюков-скавенов. И многие побаивались, что Total War: Warhammer окажется перекрашенным Rome 2 с орками и магией, а фэнтезийный уклад никак не скажется на правилах игры.

Опасения не оправдались. Однако сразу уточним: этот Total War не переворачивает основы серии вверх ногами и не ставит опасные эксперименты, стоившие **Rome 2** репутации. Вместо революции, в которой серия не то чтобы нуждается, мы видим ряд точечных, но сильных изменений.

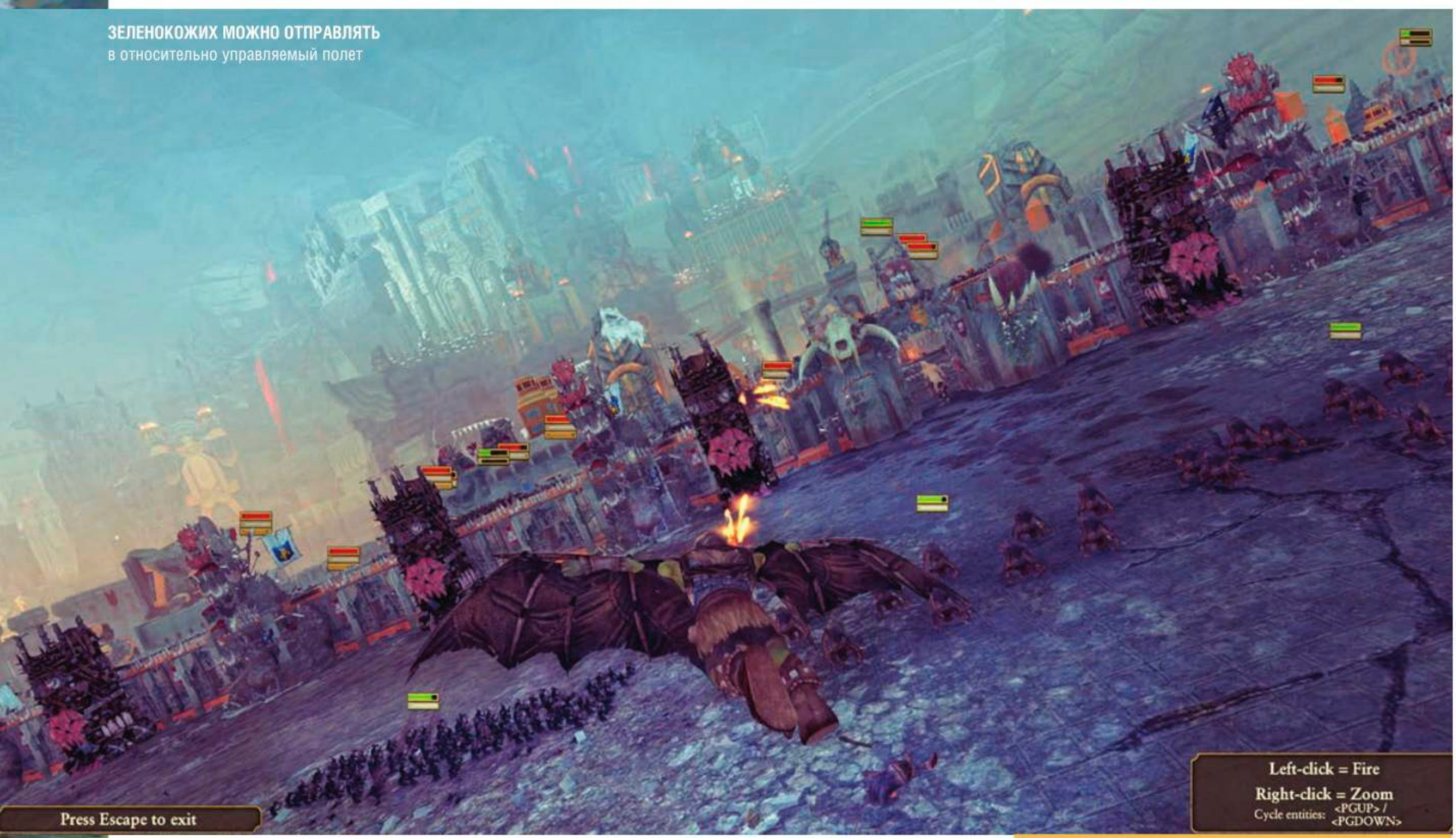
СТАРЫЙ СВЕТ СЛИШКОМ ТЕСЕН

Удивит ли игра с ходу бывалого командира, что гонял по Европе еретиков и завоевывал баснословно богатые города Персии? Ни разу. Он с наскока все поймет и раскусит. Вот наше государство – маленькое и подающее надежды. Вот города, где одна за другой возводятся казармы, таверны и шахты, засеваются пшеничные поля. А вот почтенные господа генералы во главе своих армий – они окупают свое жалованье захватом новых земель и отражением нападений извне.

ОБИДЫ В УМЕЛЫХ ДВАРФСКИХ РУКАХ могут стать отличным источником наживы

Но мы пропустили важный этап – выбор фракции. И там нас ждет занятное открытие: всего четыре этнических группы – люди, дварфы, зеленокожие и вампиры, и в каждой всего одно государство с двумя предводителями на выбор. В былые времена число играбельных фракций измерялось десятками, но обвинять игру в урезании возможностей рано (хотя об этом мы еще поговорим). Просто каждая из наций, делящих Старый Свет мира Warhammer Fantasy, отличается от другой куда разительнее, нежели молодая Римская республика от Карфагена.

Различия не кардинальны (как между зергами и протоссами, например), но значительны. Империя людей служит, так сказать, точкой отсчета: это фракция, наиболее близкая к тем, что выживали и воевали в старых Total War. Ее преимущество – в раздаче должностей. Да, это было в прошлых Total War, но титулы в Империи Зигмара дают куда большие привилегии. Наградите охотника на ведьм титулом



ИМПЕРИЯ ЗИГМАРА напоминает по устройству Священную Римскую империю, но в Total War: Warhammer ее порубили на ничем не связанные княжества

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:
Дварфов перевели как гномов – минус в карму за незнание мифологии! В остальном же перевод приемлем, если не брать в расчет случайные мелкие промахи. К примеру, войска, которые можно нанять в регионе, а не стягивать со всей Империи, находятся «на диске».

тайного советника, и все его мероприятия по искоренению ереси (или более кровавые делишки) вдвое подешевеют. Надо ли говорить, сколь полезен герой (эквивалент шпионов, дипломатов и им подобных), способный так экономить на своей подрывной работе?

Соседи по материку людям достались еще оригинальнее. Графства вампиров, гниющих под боком у Империи, умеют поднимать после битвы мертвецов. Воинство выходит дохлое (во всех смыслах), но содержать его значительно дешевле настоящей пехоты, которой у вампиров и нет.

Мстительные дварфы, облюбовавшие сеть горных цепей на дальнем востоке карты, ведут строгий учет своим несчастьям. Набежали орки, пожгли посевы, нагадили на площади – чирк-чирк, запись готова: «Поубивать зеленозадых до единого, награда 1000 золотых». Или вот небоевая обида: вампиры поставили спектакль, где все роли исполняют оживленные мертвецы. Возмутительно! «Поубивать кровососов до единого, награда 2500 монет».

В чем отличие от традиционных заданий? Если обиды копятся, то в государстве дварфов ухудшается общественный порядок и наваливаются другие неприятности: это ворчат долгобороды, возмущаясь растущему числу неотомщенных обид. И чем шире дварфы разворачивают военную кампанию, тем скорее накопятся записи в Книге Обид, тем больше армий отвлечется на месть.

Наконец, зеленокожим досталась самая противоречивая способность – известная далеко за пределами фэндома Warhammer сила WAAAGH!. В игре ее отразили просто и понятно: пока толпа орков и гоблинов не дерется, а бьет баклуши, ее воинственность падает, и чем дальше, тем больше зеленокожих от скуки режут друг друга. Толпа рвет вперед, побеждает и устраивает налеты в провинции – ее воинственность растет, пока в конце концов не призовет еще одну полную армию. Поэтому зеленокожими нельзя играть без войны, притом без войны наступательной и результативной, поскольку потери и поражения тоже снижают воинственность. А еще зеленые не умеют торговать: маленькая уступка Total War образу жизни зеленокожих.

Вот и выходит, что тактику ведения войны **Creative Assembly** таки умудрилась разнообразить. Не сказать чтобы радикально, конечно: большинство дипломатических опций оркам все равно доступны, что, согласитесь, не очень логично, хотя и критиче-

ДВАРФЫ С УДОВОЛЬСТВИЕМ
выбьют всех жителей из людского поселения и похулиганят на славу, но обжиться там, увы, не сумеют

ЗАСКРИПТОВАННЫЕ БИТВЫ ЗДЕСЬ НАМНОГО МАСШТАБНЕЕ
и по прохождению дают героям бонусы

ЛЕТАЮЩИЕ ВОЙСКА СДЕЛАНЫ ЗДОРОВО,
особенно в этом плане повезло магам

ским недостатком не назвать. А одни на всех постройки, отличающиеся лишь названиями и пиктограммой (за исключением некоторых особых строений для найма и улучшения), в картину совершенно не вписываются.

Однако это не затмевает главного – Total War: Warhammer играется заметно иначе, нежели прошлые выпуски серии. Каждая раса вносит значительные коррективы в фундаментальный игровой процесс, а уж когда дело доходит до сражения, разница встает в полный рост. Если попробуете в шкуре дварфов играть как подданный Империи Зигмара – быть беде.

В конце концов, даже с пленными расы Старого Света обходятся каждая на свой манер. Вампиры используют свой дар, хм, убеждения, и вот уже вчерашние враги с радостью примыкают к армии мертвецов. Дварфы не изощряются: или убить, или отпустить. А зеленокожие не против пленников и сожрать.

ТАКТИЧЕСКОЕ ЯДЕРНОЕ ВОЛШЕБСТВО

На поле битвы разница тоже велика. Имперские отряды относительно стандартны, а вот, например, дварфы лишены кавалерии и копейщиков, да и бегают так себе, что ставит их в щекотливое положение при встрече со вражеской конницей. С другой стороны, они отвечают самыми мощными и разнообразными орудиями, бомбардировщиками и – о ужас! – огнеметчиками. Все вместе эти факторы вынуждают играть стационарно и брать с собой в поход значительно больше боевых машин, чем остальные народы.

Вампирам же беречь нечего: покойники легко приходят и так же легко рассыпаются под ударами. Пока враг связан боем с нежитью, вампиры отправляются в битву сами и насылают разных чудовищ – волков, летучих мышей, всяких вурдалаков-переростков, – вот кому повезло с выродками! Монстров хватает и у зеленокожих, но там с фантазией не так хорошо. Зато их отряды немногого просят и не жалуются, а пачки гоблинов и вовсе расходятся как печеньки: полсотни монет в ход, и эти трусы радостно ринутся в бой. Потом сбегут, правда, но ринутся с радостью.

Особую же прелесть сражениям в Total War: Warhammer придают волшебники и шаманы. Были опасения, что маги попросту заменят собой орудия дальнего боя, и отчасти это так. При желании лорда-вол-

ЭТИХ РЕБЯТ УЖЕ НИЧТО НЕ СПАСЕТ. Против обычной пехоты людей они не выдержат и пары раундов, а численного превосходства в этот раз добиться не удалось

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ активации предоставил издатель до релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около тридцати пяти часов – примерно поровну на людей, упырей, дварфов и орков.

шебника разрешено обучить заклятиям с уроном по площади и поливать напалмом любого гада, что ступит на нашу землю. С тем же успехом вы сможете вымуштровать мага поддержки, придающего солдатам сил, храбрости и прочности, или заколдовать вражеские доспехи, чтобы те проржавели быстрее старенькой «копейки».

При этом нельзя сказать, что Total War мутировала в какую-то другую игру, в подобие **Stronghold Legends** или **Rise of Nations**. В первую очередь погоду делает ваш стратегический гений. Не умеете брать врага в клещи? Бросаете с перепугу лучников под ноги коннице? Не кладете снаряд на упреждение? Тогда никаким колдунством, даже самым изощренным, и никакими летучими вурдалаками вас не спасти.

Полководцы способны немного склонить чашу весов в вашу сторону. Большая их часть лишилась статусной гвардии и обрела сверхъестественную прочность – иными словами, генерал в поле воин. Лорды – так их называют в игре – получают уровни и разучивают новые навыки. Скромные веточки навыков сменились параллельными «дисциплинами»: одна развивает боевые качества лидера, другая повышает полезность на глобальной карте, третья укрепляет мощь подшефной армии. Свита, появившаяся в Rome 2, тоже получила развитие. Влияние шести помощников, добываемых по ходу кампании, столь же велико, сколь и влияние экипировки на персонажа ролевой игры.

В сущности, в Total War: Warhammer стало больше ролевых элементов, и пришлись они к месту. К прокачанному полководцу со временем привязываешься, будто к персонажу в какой-нибудь **The Elder Scrolls**, заботливо подбираешь ему снаряжение, активно применяешь в бою, начитывая заклинания или раздавая богатырские тумаки. Правильно выученный и экипированный лорд – пусть не половина победы, но одно из ее важнейших орудий уж точно. Прежде полководец столь значимой роли не играл даже в Rome 2 и **Attila**, где как раз пробивались ростки будущей ролевой системы. А теперь это полноценная часть геймплея, которую нельзя игнорировать.

ЛИЧНОСТЬ ПЛЮЕТ В КОЛЛЕКТИВ

Уже в первых интервью разработчики утверждали, что бурная политическая жизнь в государстве не стыкуется с логикой Warhammer: мы-де тут вам про личности, про героев, а им, как известно, чхать на дрязги ушлых чинуш. Вывод справедливый? Для вселенной Warhammer Fantasy – весьма и весьма, но для Total War это колоссальный шаг назад.

Только нас приучили к замысловатой иерархии, к системе влияния, к предателям в собственном шатре, к гражданской войне на пике могущества, и тут все это взяли и отобрали. Лишь Империя Зигмара сохранила раздачу титулов своим сынам, однако среди них не будет ни наследников, ни перспективных кадров без особых занятий (только генералы, лорды и герои).

Что взамен? Чем заняться на финальных стадиях игры? Total War: Warhammer предлагает озаботиться «образованием» ваших героев. Речь о персональных сюжетных квестах, фактически подменяющих собой и сам сюжет. Это продолжение «ролевой» части игры, а по факту – особые сражения с фиксированным набором врагов и фиксированными же условиями, и эти битвы нельзя пройти автобоем. Наградой станут все те же доспехи, талисманы и колдовские прибамбасы, и ради них стоит напрячь стратегические извилины.

Стоит ли оно вырезанной системы внутренней политики? Частично – пожалуй, хотя странно наблюдать, как из глобальной стратегии вырезают стратегические элементы.

И это не единственные жертвы. Пропала настройка уровня налогов, пропали антисанитария и болезни, которыми так похвалялись в Total War: Attila, пропали коррупция и религии, а на смену всему этому ввели скверну Хаоса и скверну вампиров. И понятие еды кануло в Лету: прирост есть, его генерируют фермерские постройки, но голод невозможен в принципе.

ДОСТАТОЧНО КРУПНАЯ ПРОВИНЦИЯ
вместит все возможные линейки построек, – а ведь именно строительства всего подряд пытались избежать в Rome 2

ВМЕСТО ДЕНЕГ ВАМПИРЫ
собирают, хранят и тратят темную магию. Кроме названия, она ничем не отличается от обыкновенного золота

Удаление коррупции можно объяснить – ведь Warhammer не моделирует в точности ничью экономическую систему. Но как же голод? Разве в этом жутком мире нет эпидемий? Это же не пряничное фэнтези, как в **Might and Magic**. А сколько в мире Warhammer всяких культов! Увы, ничто из этого не нашло отражения в игре.

Да, Total War: Warhammer и так играется бодро. Но мы лишились очень щекотливых дилемм – как построить шахты, чтобы население не захлебнулось в грязи? Где выделить земли под посевы, чтобы остальные регионы жили в сытости? Видимо, для мира Warhammer эти насущные вопросы не столь важны.

ТОРНДОРОГА ИСТОРИИ

Кампания стала куда более линейной: вместо привычных для Total War развилок – озаренная неоновыми огнями тропа. Гордым бородачам прямая дорога в южные пустоши, громить зеленокожих. Вампирам поначалу предстоит объединить свои земли, причем в основном силой, равно как и оркам с гоблинами, что разбежались по кланам. Империи во главе с Карлом Францем тоже предстоит собрать разрозненные территории обратно в могучую страну.

Но суть одна: начинаем с одним городом и с одной жиденькой армией. Первого врага нам аж подсвечивают, чтобы не промахнулись. Далее в дело вступает аккуратный геймдизайн, ненавязчиво подталкивающий в нужную сторону. Одно из его орудий – ограничение на захват поселений. Люди могут оккупировать города, где правят бал кровососы, и наоборот. Зеленокожие так же хорошо обживаются в крепостях, как и дварфы, а те, в свою очередь, не брезгуют орочьими стоянками. Но и только. Орки и дварфы в людском селении жить не станут.

ТЕХНОЛОГИИ У КАЖДОЙ РАСЫ СВОИ, принципы изучения тоже разные, а объединяет их одно – результат. Сплошные «+5 к броне»

Зато число армий снова ограничено лишь вашим бюджетом, а чтобы ИИ не извел игрока огрызками по два отряда, в игре нарастили штатные гарнизоны городов. Так, в столице провинции запросто умещаются полтора десятка отрядов, и это в самом начале игры! Избавляет от необходимости содержать несколько вспомогательных армий, чтобы прикрыть фланги и тылы. Тут, кстати, дизайнеры тоже подсуетились, и все фракции либо имеют в своем распоряжении удобную горную гряду (и даже не одну), либо расположились у края карты (как дварфы).

Благодаря этому кампания проходится более целеустремленно – или, если выразиться жестче, более линейно. Задачу по выбору первой цели авторы, в сущности, взяли на себя. Поэтому игра оказалась более приветливой с неофитами, но закаленного игрока может и огорчить то, что ему вместо привычной вольницы предложат двинуться вот сюда, выбить зубы вон тому гаду и укрепиться в этом вот ущелье.

■■■

Стилистическую новизну, которой изобилует Total War: Warhammer, трудно не приветствовать. В конце концов, прежде нельзя было без модификаций загнать гоблинов-всадников в болото и разбомбить их колдовскими лучами с небес.

Total War: Warhammer вполне самостоятельное произведение, в котором многие старые понятия не поленились переработать заново. Оно в достаточных масштабах, но вместе с тем осторожно ставит опыты над правилами серии. Жаль, что в процессе пришлось выбросить весьма значительные элементы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– смена обстановки пошла на пользу;
– фракций немного, зато различаются они куда сильнее, чем раньше;
– вполне ролевая прокачка командиров;
– многогранное прикладное колдовство.

ОГОРЧИЛО:
– многие механики из Rome 2 пошли под нож, поскольку «не вписались»;
– кампания стала значительно более линейной;
– на коренные изменения никто не решился.

ДОЖДАЛИСЬ?
Total War выбрала верный путь: не топтаться и дальше в уже освоенных мирах, а стремиться в новые. Фэнтезийная направленность только открывает горизонты, хотя за выброшенные работавшие механизмы все равно обидно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

ВАШ ДВАРФ БУДЕТ СИЯТЬ

ПОКРАСКА В WARHAMMER

ЯН КУЗОВЛЕВ

Больше всего мне в Warhammer нравится осязаемость процесса. Тут не просто включаешь игру и смотришь, как хаоситы вспарывают животы имперским рыцарям, а дварф на автожире метко бросает бомбу в толпу шипящих скавенов. Все эти мерзости можно воспроизвести вживую, на настоящих миниатюрах.

А самое главное – за каждой фигуркой и каждой деталью стоит своя история. Примерно три года назад я купил коробку с вархаммеровскими дварфами и почти не трогал ее. К выходу **Total War: Warhammer** время вспомнить старую причуду – покрашу-ка я дварфа как следует!

«Как следует» – это по легенде. Нельзя взять миниатюру и раскрасить ее как попало. Есть определенные цветовые схемы, и, если хочешь сделать аутентичную армию, под вселенную Fantasy Battle, придется изучать местную геральдику, кланы и другие тонкости.

ДВАРФЫ РАДУЖНОГО СПЕКТРА

В Total War: Warhammer за дварфов выступает верховный король Торгрим Злопамятный из Караз-а-Карака. Геральдические цвета этой крепости – синий и желтый, металлические элементы доспехов у тамошних дварфов позолочены.

У горного народа есть и другие крепости. В Карак-Хирн живут торговцы, чьи щиты обычно сделаны в зеленых тонах. Карак-Кадрин тяготеет к красному – вообще, это крепость, в которой живут убийцы, они очень плохо переносят обиды и уязвленное самолюбие. Если честь дварфа запятнана, он красит волосы в рыжий, фиксирует ирокез свиным жиром и уходит убивать огромных монстров. Удачливые убийцы, как правило, глубоко несчастны, поскольку никак не могут избавиться от чувства стыда, но вместе с тем они самые злющие и опасные дварфы, которым нипочем любой враг, даже если он в несколько раз больше рыжего коротышки.

Всякие настолочные тонкости механика Total War: Warhammer передает хорошо – те же рыжие убийцы истово дерут-

ВОИТЕЛЯ-АЛКОГОЛИКА Я РАЗРИСОВАЛ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПОЭТОМУ БУДУ КРАСИТЬ ДВАРФА С ОГРОМНЫМ ТОПОРОМ

ся с монстрами. Управлять армией орков – не то же самое, что вести за собой солдат Империи.

Я немного расстроился, пока искал расцветки дварфов, поскольку в Warhammer 40 000 схемы прописаны куда удобнее: для надоевших космодесантников можно найти много примеров покраски. Чужие миниатюры, покрашенные под Караз-а-Карак, мне если и удалось найти, то в отвратительном качестве; если бы на это смотрел Торгрим Злопамятный, он наверняка оставил бы запись в Книге Обид (каждый выпад в адрес дварфов с особым тщанием документируется, и рано или поздно обидчику придется ответить перед недовольными жителями глубин).

В кампании Total War: Warhammer с Книгой Обид связана особенность: дварфы не только ведут экспансию, но и стараются вычеркивать записи и кровью (в основном чужой) исправлять все ошибки в отношении коренастого народа.

Выход Total War: Warhammer для меня – самая подходящая возможность плюнуть на все и вспомнить хобби. Если не займусь покраской сейчас, то не притронусь к этому делу еще долгое время. Красить миниатюру буду по скриншоту и по общей информации о Караз-а-Караке.

В игре дварфы выглядят по-спартански и не так ярко, как у Games Workshop (там фигурки носят несколько цветов и не относятся к центральной крепости). С канонической расцветкой все просто: синие рукава, металлическая кольчуга, коричневые вставки на броне. Пояс, наручи и скобы на шлеме – золотые. Борода пускай будет темной – в Total War: Warhammer у всех простых воителей почему-то темные бороды.

При этом в Total War: Warhammer представлен не только Караз-а-Карак – все согласно мифологии вселенной. Есть Карак-Хирн, Карак-Кадрин и легендарный центр металлообработки Жуфбар. У каждого места свои цвета, как и полагается.

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Краски Citadel и Vallejo, и вдобавок еще что-то от Revell. Акрил можно купить один раз и забыть навсегда. Если баночке где-то пять лет, то краска, конечно, высохнет, но твердый кусок всегда можно развести водой. Если собираетесь покупать набор красок, то берите белую, черную, пару разных цветов и серебряный металлик – их точно хватит на все, а оттенки можно намешать. Черная краска у меня относительно свежая, зато белая от Citadel лежит пять лет и превратилась в твердый брикет, но красит и разбавляет цвета все равно хорошо.

Фиксатор нормальный я не достал, зато взял штуку, которой обычно бумажки-напоминалки держат. Фиксатор нужен в любом случае, потому что держать миниатюру

КРАСКУ ЛУЧШЕ БРАТЬ АКРИЛОВУЮ, НЕ ГЛЯНЦЕВУЮ И НЕ МАТОВУЮ – С НИМИ СЛОЖНЕЕ РАБОТАТЬ. ЕСЛИ НЕ ЗНАЕТЕ, ЧТО ПОКУПАТЬ – ХВАТАЙТЕ CITADEL И НЕ ОШИБЕТЕСЬ

руками неудобно. У зажима должен быть гибкий металлический стержень.

Кисточки брал не специальные (последний раз видел их по жутким ценам в полторы или две тысячи рублей), зашел в магазин канцтоваров и купил самые тонкие. С дварфами размер кисточки имеет значение, миниатюра там в два раза меньше привычного космодесантника.

Палитру можно сделать из чего угодно, самый простой способ – взять лист формата А4 и мешать краску на нем. Из экстрима – прозрачная крышка от компакт-диска или упаковка «Доширака» (художник должен быть голодным).

Для покраски у меня есть набор моделей Dwarf Warriors – самые простые и доступные дварфы, костяк любой армии. Модельки разделены на три-четыре части: как правило, голова, тело, щит и оружие. В дополнительных деталях есть маски – наверняка для тех, кому лень раскрашивать лица.

В базовом комплекте дварфам можно вручить музыкальный инструмент и штандарт. Бойцов со щитами с картинки можно переоборудовать под двуручное оружие – насколько я помню, согласно книге правил для настолки, у них от этого меняются характеристики. В наборе почему-то была еще кружка пива вместо щита– видимо, тоже как-то влияет на игру. Воителя-алкоголика я разрисовал первым делом, поэтому буду красить дварфа с огромным топором.

Фигурку нужно заготовить. Срезаем лишний пластик лезвием и грунтуем – покрываем миниатюру базовым цветом, чтобы он был подложкой под остальные слои. Для дварфов удобнее всего черный, так легче раскрашивать кольчугу. К тому же у горного народа почти не видно лиц, так что не нужно отрисовывать глаза, достаточно наложить тень. Дополнительный плюс – с черной грунтовкой проще рисовать дварфу бороду темного цвета.

Поверхность миниатюры стоит мысленно разделить на несколько секторов: сначала красим самое основное, потом уже мелкие детали. На теле дварфа больше всего места занимает кольчуга – лучше всего заняться ею. Краска наверняка попадет на другие элементы брони, но немного позже лишнее можно будет убрать.

Есть большой риск эту кольчугу героически обезобразить, поэтому металлическая краска наносится сухой кисточкой: обмакиваешь ее в краску и вытираешь бумажной салфеткой. Дальше аккуратно водишь сухой кисточкой по текстуре – краска не будет попадать в углубления, кольчуга начнет выглядеть потертой и всамделишной.

После кольчуги я занялся кожаными вставками на доспехах. Берется базовый цвет, наносится на поверхность. Потом в оттенок добавляется немного белого, поверхность раскрашивается по краям. Грани нужно покрасить еще раз – самым светлым тоном.

По-хорошему, плавный переход от одного оттенка к другому делается на еще сырой краске – такая техника называется блендингом. Я же наношу цвета «лесенкой», и переход от темного к светлому у меня резкий.

Тут я совершил серьезный просчет, взяв для коричневого цвета матовую краску Revell. Ее нужно очень сильно разбавлять жидкостью, иначе она ляжет неравномерно и будет стираться от малейшего прикосновения. Вытянуть кожаные вставки с такой краской сложно, но если правильно разбавить ее водой и подсушить кисточку, то слой, наоборот, получится ровным и эстетичным. Хотя проще всего взять акрил.

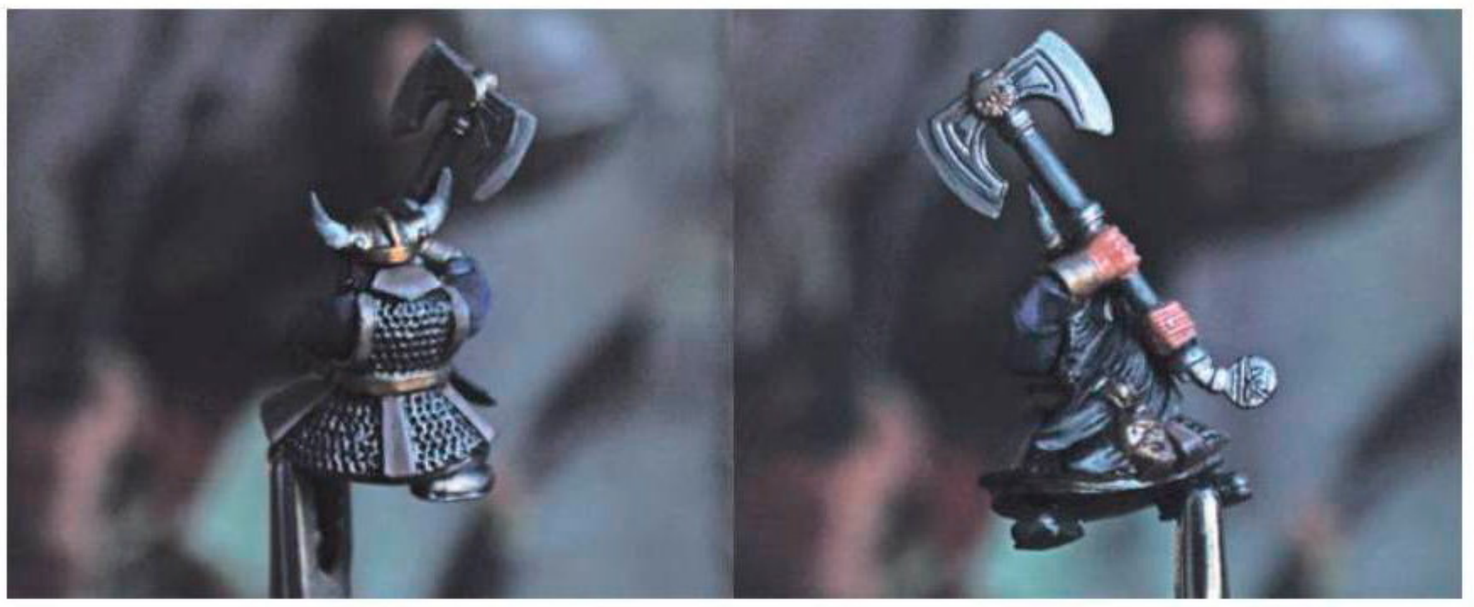
ДЛЯ ПОКРАСКИ ТАКОГО УРОВНЯ НЕ НУЖНЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ, ПОЧТИ ВСЕ ДЕЛАЕТСЯ В ТРИ ОТТЕНКА БЕЗ БЛЕНДИНГА

КРАСИТЬ ДВАРФА – ДЕЛО НЕЛЕГКОЕ

Проблемы на этом не кончились. Самое неприятное для меня в покраске – лицо и руки. Сносный цвет получается, если смешать бледно-желтый и красный. С лицом беды нет – наносится один тон, при желании немного высветляется. А вот с руками больше всего шансов дать маху. На базу черного цвета накладывается нужный оттенок, но краска неизбежно затекает в углубления между пальцами, из-за чего руки получаются однородными.

Заливать темными чернилами этот кошмар тоже не стоит – руки у дварфа будут грязные и в разводах. Чтобы красиво покрасить пальцы, нужно быть особенно усидчивым и спокойным, мне это не дается совсем.

Базовый цвет у дварфа черный, поэтому бороду я сделаю седоватой – идея та же, что с покраской кольчуги, только оттенков у бороды несколько. По ней нужно пройтись в несколько слоев, один светлее другого. Опять же важно, чтобы светлая краска не затекала в углубления. Тут от большинства ошибок спасают чернила – у меня это черные Citadel Wash. Покрашенную фигурку можно «пролить» чернилами: аккуратно нанести во все выемки и придать миниатюре объем.



Еще я раскрасил рукава в синий цвет и пару раз высветлил его белым. Металлические элементы не стал делать объемными, покрасил сухой кистью одним тоном и потом «пролил» чернилами. Вся работа занимает от четырех до пяти часов. Если делать аккуратно, то на одну миниатюру уйдет полтора дня. Вообще, в ассортименте Citadel есть чернила не только черного цвета, и с другими оттенками из фигурки можно сделать настоящую красоту.

На итоговом фото у меня три фигурки с того момента, как я решил заняться покраской миниатюр, и свежий дварф с двуручным топором. Скажу сразу, для покраски такого уровня не нужны профессиональные навыки. Даже прямые руки не нужны. Почти все делается в три оттенка без блендинга.

Для металлических и объемных поверхностей берется сухая кисть с остатками краски. В финале – «проливка» чернилами. Простора для творчества здесь почти нет, разве что вы захотите сделать дварфу бороду в разноцветных прядках. Армии обычно красятся потоково, поэтому для игры такой уровень неплох.

Впрочем, можно и не красить, а дождаться Total War и угореть по вечной войне со всей силы, а уж потом только с головой окунуться в варгейм, тонкости покраски и другое веселое задротство. ■

ИМПЕРАТОР И КРЫСЫ

КАК УСТРОЕН МИР WARHAMMER

ВЕЛИМИР ДУБРОВСКИЙ

ПОКЛОНЯЮЩИЕСЯ ЗИГМАРУ
имперцы – буквально, полный антипод хаоситам

Фэнтезийный Warhammer – это мир, в котором вам вряд ли захотелось бы жить. Если сравнивать его с каким-то из исторических периодов нашей планете, то ближе всего будет раннее Новое время в Европе, но хотя тому периоду у нас приписывают подъем науки, искусства, гуманистических ценностей, в Warhammer Fantasy на это внимание почти не обращают, потому что в центре внимания – война всех со всеми. Вернее, всех с Хаосом.

Тридцать с лишним лет Warhammer Fantasy копила истории, имена, народы и правила. Вышедшая неделю назад **Total War: Warhammer** основана на последней, восьмой редакции сеттинга. Последней во всех смыслах – Games Workshop официально прекратили поддерживать старый мир и построили на его костях новый. Но до этого мы еще доберемся.

Главное, что Total War: Warhammer вместе со грядущими дополнениями и продолжениями (а Creative Assembly уже заявляли, что намерены делать трилогию) – это своего рода лебединая песнь мира, который в какой-то момент напрочь затерялся в тени родственного Warhammer 40K (повторимся, никак с фэнтезийным «Вархаммером» не связанного, если не считать миллионов гипотез и нескольких совпадающих имен). Причем этому миру во многом до сих пор не было равных.

Кое-что о Warhammer Fantasy мы уже рассказывали полгода назад. Но как насчет восстановить общую картину? Люди, орки, вампиры, Хаос, эльфы, крысолюды, Сигмар, Горк и Морк… кто все эти люди? И что тут вообще к чему? Чтобы примерно представить себе устройство мира, проще всего разложить его по населяющим его народам.

ЛЮДИ

Империя – просто Империя – самая крупная страна Старого Света. С ее же позиции рассказывается большая часть историй про Warhammer, это такое государство-протагонист. Когда-то давно ее основал человек по имени Зигмар – местный Конан-варвар, который объединил под собой множество людских племен, подружился с дварфами и вместе с ними разбил орду орков в легендарной битве у перевала Черного Огня, был коронован императором, правил полвека, в процессе играючи дав пинка хаоситам-северянам и нежити некроманта Нагаша, а потом куда-то ушел. Больше его никто не видел, но с тех пор Зигмару начали поклоняться как богу. Сейчас Империя – это что-то вроде Священной Римской Империи, с курфюрстами, инквизицией и Рейксгвардией. Правит ей император Карл Франц – не бессмертный, в отличие от Императора человечества из Warhammer 40K, но все равно

КИСЛЕВСКИЙ ЦАРЬ БОРИС
верхом, разумеется, на медведе

В ПРАВИЛАХ WARHAMMER FANTASY говорится, что вы можете взять миниатюры одной армии и играть за нее как за другую. Дескать, мир большой, в нем многое неизведано, и если вы можете красиво объяснить, как у вас получились орки-вампиры, то флаг вам в зубы

У ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ ПОЛНО ПРОБЛЕМ. Каждый из них обязан становиться воином, чтобы защищать свои земли от внешних угроз – так мало их осталось

достаточно крутой, чтобы летать в бой на грифоне.

Второе по важности людское королевство (а важность в Warhammer измеряется прежде всего наличием своей книги армий с предысторией и информацией о механике войск) – Бретоннния. В ранних редакциях Warhammer делался особый акцент на том, что основная черта Бретоннии – это замшелость и декаданс, но сейчас это прежде всего страна с своими королями артурами и рыцарями, но при том основанная, вроде бы, на нашей Франции. А еще здесь поклоняются своей Владычице Озера, которая на самом деле манипулирует бретонцами, чтобы они делали грязную работу за лесных эльфов.

Кислев – это Россия. Вернее, что-то среднее между всеми славянскими государствами, где всегда холодно, есть медвежья кавалерия и села с названиями типа «Курск». Далеко на востоке простирается самое большое людское государство в принципе – Катай, срисованный (ни за что не догадаетесь) с Китая. Косящая под Италию Тилея – несколько независимых городов-государств, уживающихся друг с другом анархичным, но ровным строем. Есть свои Англия, Япония, Аравия и так далее. О северных племенах говорить здесь не станем – эти ребята идут под знаменами Хаоса.

ЭЛЬФЫ И ДВАРФЫ

В отличие от Империума из Warhammer 40K, зигмаровская Империя вполне способна ужиться с другими расами. Эльфы и дварфы – обычные союзники людей, и все вместе эти три расы – ближе всего к традиционному фэнтезийному добру. С традиционными фэнтезийными фишками, вроде того, что эльфы – хорошие волшебники и гнусные гедонисты, а дварфы пьянствуют и изобретают.

Но есть у них и чисто вархаммерские тараканы. Например, одна из главных дварфских реликвий – огромная Книга Обид, в которую они записывают, что логично, все случаи, когда их кто-то как-то обидел. Не заплатили за работу – обида. Неправильно обратились по имени – обида. Искупают обиды дварфы по старинке: топором в лоб. Еще у дварфов популярны культы смерти. Когда дварф теряет что-то важное или понимает, что прожил жизнь неправильно, он укладывает волосы в оранжевый ирокез и идет искать бой, в котором его гарантированно убьют. Но тут парадокс: поддаваться у дварфов тоже не положено, поэтому, даже нарвавшись на тролля, они рискуют выйти победителями.

С эльфами все чуть сложнее просто потому, что они исторически разделились на три разновидности. Темные эльфы отбились от высших в ходе гражданской войны, когда их лидеру Малекиту не позволили стать эльфийским королем-фениксом (что характерно, в ходе последних событий установили, что ему это было предначертано), и теперь они плавают по морям, грабят все подряд, поклоняются эльфийскому богу войны и огня Кхейну (не путать с Кхорном), и временами, пока никто не смотрит, похотливому Слаанешу. Лесные эльфы дружат со злобными духами леса, часто включают режим психопата и в принципе уже смирились с тем, что Хаос победил, и уже нет смысла что-либо делать. А высшие – просто высокомерные ублюдки, которые постепенно вымирают. Зато lawful good.

КОРОЛИ ГРОБНИЦ

Еще когда люди будущей Империи жили в травяных шалашах, в мире Warhammer процветало подозрительно похожее на наш Древний Египет царство Неехара. Как раз отсюда произошел родом Нагаш – величайший некромант и крупнейший засранец в истории, с чьей подачи все мертвые

МАНФРЕД ФОН КАРШТЕЙН
из одной из самых «олдскульных» вампирских династий в Warhammer

короли Неехары поднялись из своих гробниц вместе с ордами своих безвольных помощников и стали править на теперь уже погибшей земле. Так их теперь и зовут – королями гробниц. У них есть египетские колесницы, боевые сфинксы и вообще они невероятно стильные.

ВАМПИРЫ

Первые вампиры появились примерно в том же месте, что и короли гробниц, но чуть раньше. Овампиренный двор королевы Нефераты был изгнан, и впоследствии нашел место в Старом Свете – и понеслось.

Интересно, что вампиры в Warhammer, пускай и руководят низшей нежитью, относятся к людям, как к животным, и вообще производят жутчайшее впечатление, не обязательно оказываются враждебными по отношению к окружающим. В мире достаточно мирных вампиров, которые незаметно интегрируются в общество, блюдут свой «маскарад» и закупают кровь на своих черных рынках. А действительно злые и могущественные вампиры воюют не для того, чтобы погрузить мир в хаос, а как все нормальные люди – чтобы потешить эго и захватнические амбиции.

СКАВЕНЫ

Маленькие отвратительные крысюки. Их божество – Рогатая Крыса – однажды наказало им плодиться и размножаться изо всех сил, чтобы захватить мир. С тех пор они этим и занимаются.

Скавенов очень много, но они не дураки, и на удивление хорошо подкованы технически. Почти вся их техника питается от варп-камня – фактически, Хаоса в физической форме, который при неправильном обращении начинает вызывать необратимые мутации. Скавены, тем не менее, сумели поставить его себе на службу.

Кроме того, скавены известны своими ниндзя, биотерроризмом, а также тем, что любая подлость считается у них хорошим тоном. Они предают всех: союзников (даже Нагашу от них крупно досталось) и друг друга. Давно никого не предавали? Пора срочно исправлять.

ХАОС

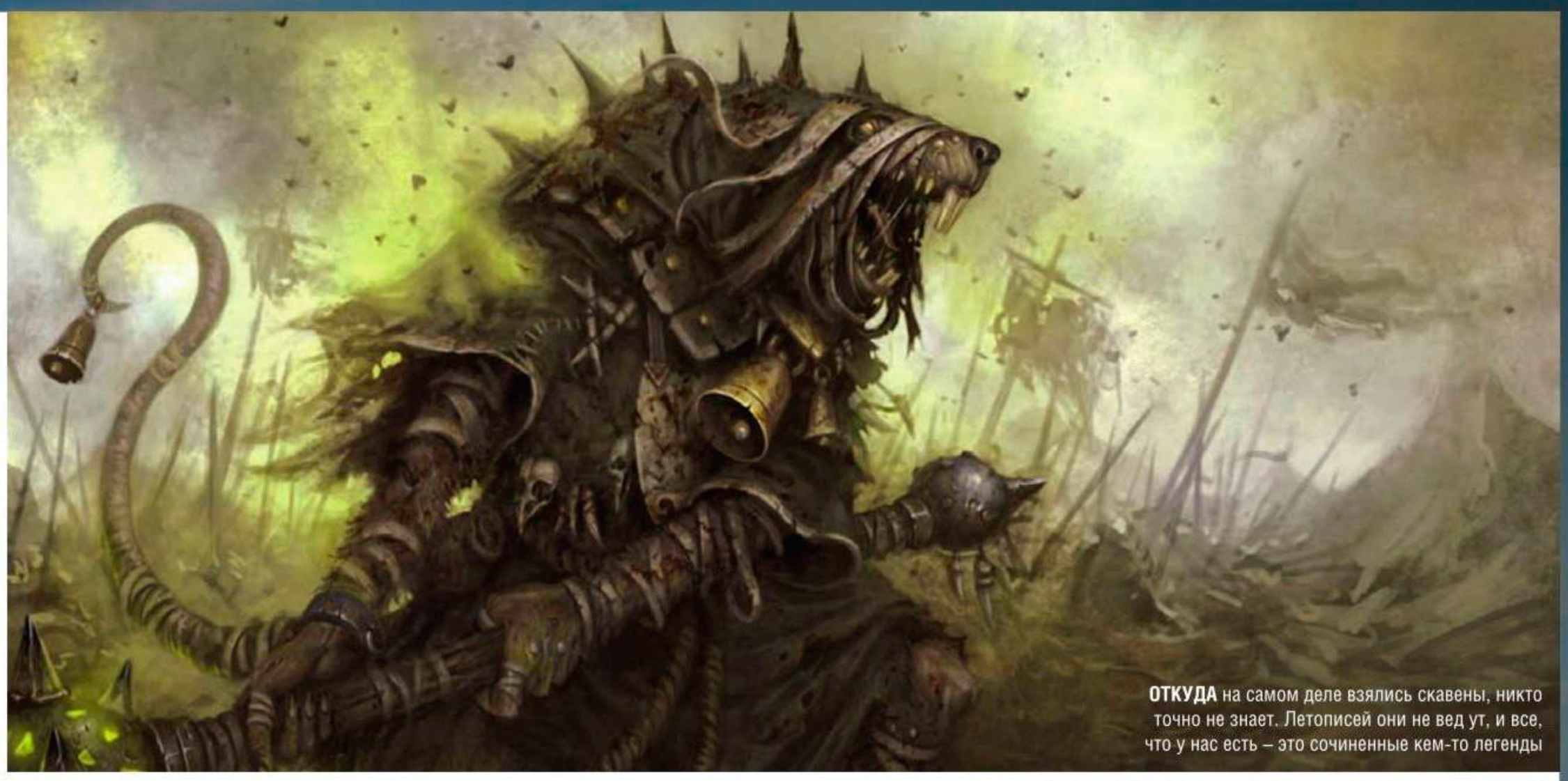
Хаос – движущая сила практически всех историй по Warhammer. Все могут сколько угодно воевать со всеми, но в конце концов придут хаоситы и доконают всех так, что придется работать вместе.

Проявления Хаоса олицетворяют боги, среди которых выделяют четверых – Тзинча, Нургла, Слаанеша и Кхорна. Иногда сюда приписывают еще пятого, Малала, но о нем в контексте Fantasy вспоминают один раз из ста, если очень повезет. И на самом деле боги Хаоса не то, чтобы злые – у них просто специфические увлечения. И эти увлечения переносятся на то, что происходит в мире. Кхорн – весь про ярость, войну и потрошение заживо. А двуполый Слаанеш, например, превращает людей в феерических извращенцев. И наблюдает.

Воюют за Хаос в основном разного рода северяне, похожие то на скандинавов, то на монголов (на севере раскинулись пустоши, где влияние Хаоса особенно вели-

А ЕЩЕ В AGE OF SIGMAR появились свои спейсмарины – только не космические и называются Вечными Бурерожденными, а вместо штормболтеров они стреляют из болтштормеров. Серьезно

ко), мутировавшие и отупевшие зверолюды, презирающие цивилизацию в любом виде, ну и демоны – не такие сильные, как в 40K, зато куда более многочисленные. Ведет за собой хаоситов Архаон Навеки Избранный – некогда последователь Сигмара, однажды настолько разозлившийся, что перешел на темную сторону силы. Как и все Навеки Избранные до него, он смер-



ОТКУДА на самом деле взялись скавены, никто точно не знает. Летописей они не вед ут, и все, что у нас есть – это сочиненные кем-то легенды

тен, но об этом все давно уже, кажется, забыли. Почти.

ЗЕЛЕНОКОЖИЕ

С орками все достаточно просто: Хаос несет смерть с пафосным безумием, а эти просто хорошо проводят время. И когда они хорошо проводят время, поверьте, вы захотите быть как можно дальше от них.

Но они не злые, нет! Бывало, что зеленокожие устраивали набег на свой любимый Кислев, а спустя какое-то время радостно разбивали отряд хаоситов, тот же Кислев осаждающих. Им не важно кого бить – главное, что орки не могут без хорошей заварушки. Иначе они просто начнут рубить друг друга. Компанию им составляют мелкие гоблины, на которых тоже очень удобно вымещать ярость.

А одному из величайших орочьих воинов – Гримгору Железношкуру – однажды повезло в одиночку завалить Архаона, чтобы доказать свое превосходство. Предполагалось, что в том большом сюжетном событии (оно называлось Storm of Chaos) исход решится после того, как игроки со всего мира пришлют результаты своих партий. Хаос проиграл в большинстве случаев. Такого финала в Games Workshop не ожидали, но были вынуждены пойти на поводу – обыкновенный орочий варбосс, не напрягаясь, победил антихриста и, как следствие, всю армию Хаоса. Впоследствии эту версию событий признали неканоничной. Но мы помним.

ЯЩЕРОЛЮДЫ

Ящерицы-ацтеки верхом на динозаврах. Чуть ли не органически – злейшие враги Хаоса. Когда-то очень давно их создали Древние боги (а в Warhammer, само собой, тоже были Древние боги), оставив им указания, что делать дальше. Проблема в том, что ящеролюди не всегда правильно понимают, что там написано, и потому иногда занимаются феерическими глупостями. Но они хорошие.

А еще их сланны – огромные жабы-жрецы, со Слаанешем не связаны – самые сильные маги во всем Warhammer Fantasy, которых Древние оставили приглядывать за миром. Получается у них не очень, правда.

ОГРЫ

Огры уверены: чем жирнее твое пузо, тем ты сильнее. Архитиран Грязус Златозуб – величайший из огрских лидеров – настолько жирный, что его приходится носить сотне маленьких гоблиноподобных гнобларов. А все потому, что огры любят кушать. Несмотря на то, что у них есть свои королевства, многие огры предпочитают быть наемниками, чтобы много путешествовать и пробовать новую еду. Часто – тех, кого они только что прикончили.

Интересный факт: огры ответственны за вырождение горных гигантов. Из-за постоянных кулинарных набегов, потомки некогда смышленого народа теперь ходят тупой грубой силой в рядах зеленокожих вместе с троллями.

■■■

Для Warhammer апокалиптические настроения – это норма. Войны, чума, древние пророчества, безумные проповедники с их «Конец уже близко!» там были всегда.

Но в Warhammer Fantasy конец все-таки настал.

В 2014 году Games Workshop запустила расширение для восьмой редакции под названием The End Times. Что там происходило? Вкратце: Хаос снова собрался с силами, ударил… и победил. Грубо говоря, все умерли, а мир рассыпался на осколки.

Зато вернулся Зигмар, поплавал по ничто, оставшемуся от старого мира, и решил сделать новый. Все это вылилось в **Warhammer:**

АРХАОН – величайший из предводителей хаоситов, которому удалось-таки доконать мир Warhammer

Age of Sigmar. И хотя там похожие расы (даже старые миниатюры можно использовать – для них есть отдельные своды правил) и много знакомых имен (например, орочьи боги Горк и Морк объединились в одну целую Горкаморку, а вот Нагаш остался Нагашем), но с другой стороны – это уже совсем другой мир, который события Warhammer Fantasy в расчет не берет. И правила у игры стали другие. Куда менее детальные.

Мотивация Games Workshop ясна: на фоне Warhammer 40K некогда важнейшая Warhammer Fantasy абсолютно затерялась, а вникать в нее новичкам – совершенно не с руки. Но в старой вселенной осталось слишком много интересных вещей, чтобы вот так запросто взять и избавиться от них. Почти все старые поклонники приняли перезагрузку в штыки, и их тоже можно понять.

Летом, впрочем, обещают обновить правила, и не исключено, что у Age of Sigmar есть будущее. Но даже если у этой истории будет плохой конец, не похоже, будто игры по Warhammer Fantasy делать перестанут. После Vermintide и последней Total War разработчики, похоже, только начинают входить во вкус. ■

ЖАНР Сетевой экшен **ИЗДАТЕЛЬ** 2K **РАЗРАБОТЧИК** Gearbox Software
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** battleborn.com

STELLARIS

КОСМОС, КОТОРЫЙ НАМ НУЖЕН

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 6 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО**: Intel Core i7, 6 ГБ, 2 ГБ видео

Несмотря на привычную для пошаговых стратегий глубину, ни **Galactic Civilizations**, ни **Master of Orion** не давали по-настоящему правдоподобного ответа на вопрос «Как нам жить в галактической общаге?». И так было, пока за эту тему не взялись разработчики из **Paradox Interactive**, угрожающе размахивающие литературой по социологии и измерительными приборами. Прошлое человечества они уже безжалостно разложили по полочкам, настал черед далекого и таинственного будущего.

Если кратко, в Paradox осилили и эту задачу, а **Stellaris** – не совсем и не всегда 4X-стратегия, как ее пытаются окрестить.

ПАРАДОКСАЛЬНЫЙ КОСМОС

Человек, знакомый с классикой космических стратегий, почувствует себя не в своей тарелке: вместо кнопки «Конец хода» в углу экрана мигает циферблат с датой и команда «Пауза». *Разработчики* не удержались и притащили в Stellaris свое фирменное реальное время, чем, надо полагать, нисколько игре не навредили.

Этим дело не кончилось. Stellaris куда ближе к **Europa Universalis**, чем, например, к **Endless Space** и ей подобным. В сущности, от привычной механики 4X взяли лишь каркас: наш народ вырывается из плена своей «колыбели», колонизирует новые миры, расширяет научные горизонты и временами скандалит с внеземными расами. И каждый из этих пунктов Paradox перековала на свой манер.

Мы начинаем на родной планете. На ее орбите сверкают новенький космопорт, научное судно и строительный корабль, неподалеку проводит учения крошечный флот – старт одинаковый у всех.

Что дальше? Колонизировать все миры подряд? Не тут-то было. Каждый колониальный модуль проедает дыру в бюджете, пока не станет автономной колонией. Пригодных планет очень мало, один подходящий шарик на полтора-два десятка систем – не такой уж плохой результат. А галактика огромна, даже если вы выбрали средний размер. Партия начинается не с экспансии, а с осторожного прощупывания окружающих звезд.

Исследование галактики в Stellaris значит куда больше, чем в нескольких 4X-стратегиях сразу. Беглого взгляда на систему не хватит, чтобы быстро выяснить все нюансы, – корабль экспедиции должен обследовать каждую планету. Что он там обнаружит? Вероятно, залежи ресурсов. Возможно, аномалию, которую следует изучить с риском для эки-

НА ВЫБОР – больше сотни анимированных портретов, и почти все эти рожи вы увидите в игре. Разумеется, аватарки поддаются настройке

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ активации предоставил издатель.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: больше тридцати часов.

пажа и судна. Или и вовсе какую-нибудь новую цивилизацию, пока еще не вышедшую в космос.

В ЗАПАДНОМ РУКАВЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН

Дебют продолжается очень долго, первых соседей по вселенной можно не встретить и через час после начала партии. Все это время наша молодая империя изредка основывает колонии, застраивает планетарные клеточки зданиями. Принцип схож с тем, что в Civilization: каждую единицу населения ставим на отдельную клетку с улучшением, а ключевая разница в том, что эта единица не просто рисованная рожица, а отдельный социум со своими пусть немного, но отличными от стандарта свойствами. Механика социальных страт, основанная на механике **Victoria 2**, проявит себя ближе к последней стадии игры, когда внутри разросшейся империи начнут возникать противоречия.

Дальше партия меняет тон. Несколько миров освоены, и вот ваш личный домен уже достиг предела роста. Конечно, никто не запрещает и дальше его расширять, только вот штрафы за «лишние» планеты не очень приятные. Настает время делить хозяйство на сектора – автономные регионы, управляемые ИИ. От вашей воли тут зависят лишь общие вопросы: сколько ресурсов отдавать федеральному центру, на чем сфокусировать усилия, перестраивать ли улучшения в зависимости от ситуации.

ПОМОГАЕМ своим роботам пробиться через заслон вражеских. А если потратиться и поставить на заготовленном месте турель, тут и без нас справятся

Этот аспект особенно волновал, ведь кремниевые губернаторы в любой игре чреваты гибельными глупостями и неверной застройкой. В Stellaris сектора не страдают этой болезнью – приток денег и минералов уцелеет, только временами у губернаторов случаются странные припадки, и на пару месяцев доход обрушивается до унизительных отрицательных величин.

Но когда империю заметно разнесет вширь, редкие падения прибыли перестанут сказываться на успехе. Проблема в другом: управление секторами слишком элементарное. Понятно, что их роль – разгрузить игрока, чтобы тот не помер от ручной возни с сотней обитаемых миров. Однако тут авторы ударились в другую крайность, и вы, единожды расставив приоритеты своим губернаторам, забудете про них до конца игры.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: *про губернаторов тут сказано не для красного словца. Stellaris вовсю использует лидеров, то есть конкретных персон, назначаемых на ключевые посты, – это губернаторы, адмиралы, генералы и ученые. Кое-кому из них даже посчастливится возглавить вашу империю! А так их роль схожа с ролью специалистов из Europa Universalis: персонажи с парочкой перков и общим уровнем навыка; стареют и могут умереть не очень естественной смертью.*

ВЕРДИКТ

ПООЩРЯЕТЕ свободомыслие – будьте готовы к тому, что в одном конце империи будет один менталитет, а в другом – совершенно иной

КОНСТРУКТОР КОРАБЛЕЙ прост и зауряден: на один из стандартных корпусов мы накручиваем стволы помощнее и броню покрепче

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Перевод по большей части корректен и точен, чего не скажешь о конфигурации текстов: они зачастую не влезают в рамки и накладываются друг на друга. Кроме того, часть поясняющих надписей явно перевели машинным переводчиком, а названия наций остались англоязычными.

Что же остается? Технический прогресс, который не стоит на месте. В Stellaris нельзя так просто взять и пройти вдоль древа технологий: когда завершается исследование в одной из трех дисциплин (физика, социология, инженерия), вам предлагают выбор из нескольких случайных разработок. Механизм их отбора невидим, но, если верить дневникам разработчиков, он опирается на характер нации. Случайность выпадения технологий помогает бороться с еще одной проблемой больших стратегий – с предсказуемостью развития.

БАНКА С ПАУКАМИ

Наконец в галактике становится тесно. Определены межзвездные границы, расшифрованы языки друг друга (без особого проекта по дешифровке контакты между цивилизациями невозможны). Тогда-то и приходится вспомнить про свои национальные особенности. Только милитаристы смогут организовать военную диктатуру, только ксенофобы позволят себе порабощать пришельцев. В довесок идут более привычные особенности – трудолюбие, обаяние, неусидчивость, – но их роль не так велика.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: *в будущем вы обнаружите на других планетах множество аборигенов, которые либо приблизились к развитию разума, либо уже разумны, но пока не вышли в космос. Поможете им развиться – сможете навязать свое мировоззрение. Однако они не всегда будут рады вашему вмешательству.*

С той же дотошностью разработчики подошли к созданию политических систем. Базовых видов пятнадцать, и еще есть некоторые особенные – как, например, режим воинствующих изоляционистов, характерный для угасших империй.

Кроме того, из **Hearts of Iron** сюда привезли законодательную систему, она определяет отношение правительства к важным вопросам вроде миграции, орбитальных бомбардировок и тому подобного. Разумеется, поперек менталитета не пойдешь:

НЕУГОДНЫХ СОСЕДЕЙ удобно назначить соперниками для роста влияния – если в будущем вы не исключаете, что разразится война

нация коллективистов никак не сможет протащить индивидуалистскую инициативу.

А еще Paradox из своих же закромов достала эдикты – включаемые поправки к законам, тратящие ресурс влияния либо постоянно, по капельке, либо единовременным траншем. Такие указы помогают направить людские ресурсы планеты в нужное русло – нарастить приток финансов, ускорить приплод или простимулировать ученых. И чем дальше, тем длиннее перечень возможных эдиктов, тем богаче политическая сфера.

Менталитет сказывается и на внешней политике. Спиритуалисты получают очевидный штраф к отношениям с материалистами, а потрясающие ядерным кулаком вояки не найдут общего языка со сторонниками мира. В остальном дипломатия достаточно стандартна – как по меркам 4X, так и по меркам игр от Paradox. Обычный набор действий: пакт о ненападении, проход через границы, обмен ресурсами, вассализация...

Зато мозги у компьютерных противников вправлены как надо! Отношения не испортятся просто потому что. Грибоголовые уроды с другого конца галактики не пойдут на вас войной от скуки. Некоторые дипломатические акты и вовсе отметаются оппонентом по веской причине, а не от балды. Так, пакт о ненападении будет заведомо отвергнут, если расстояние между империями велико: нет угрозы войны – нет смысла в пакте.

ВОЙНА И МИР

То, что прекрасно работало в Europa Universalis, в научной фантастике временами дает сбой. Например, прежде для объявления войны у вас должен был быть уважительный для нее повод, *casus belli*, будь то династические претензии, исторические права на территорию или хотя бы устроенная шпионами провокация. Здесь же все, что нужно для развязывания войны, – достойный флот и имперские амбиции. Нажимаем кнопку, выбираем себе цели, чтобы потом требовать их выполнения, и воюем. Лишь членам альянса угрожают проблемы: придется в меню объявления войны выделить товарищам по союзу некую долю, хотя и это не поможет, если товарищи – убежденные пацифисты.

С мирной стороны дипломатии все куда занятнее. Вот, скажем, альянсы. Это не традиционные союзы, которые обычно заканчиваются тотальной войной со

ВЕРДИКТ

всем цивилизованным миром, альянс – это такой блок вроде НАТО, члены которого решают важнейшие вопросы коллективно. Чтобы начать войну или пригласить другую империю в альянс, нужно согласие других членов.

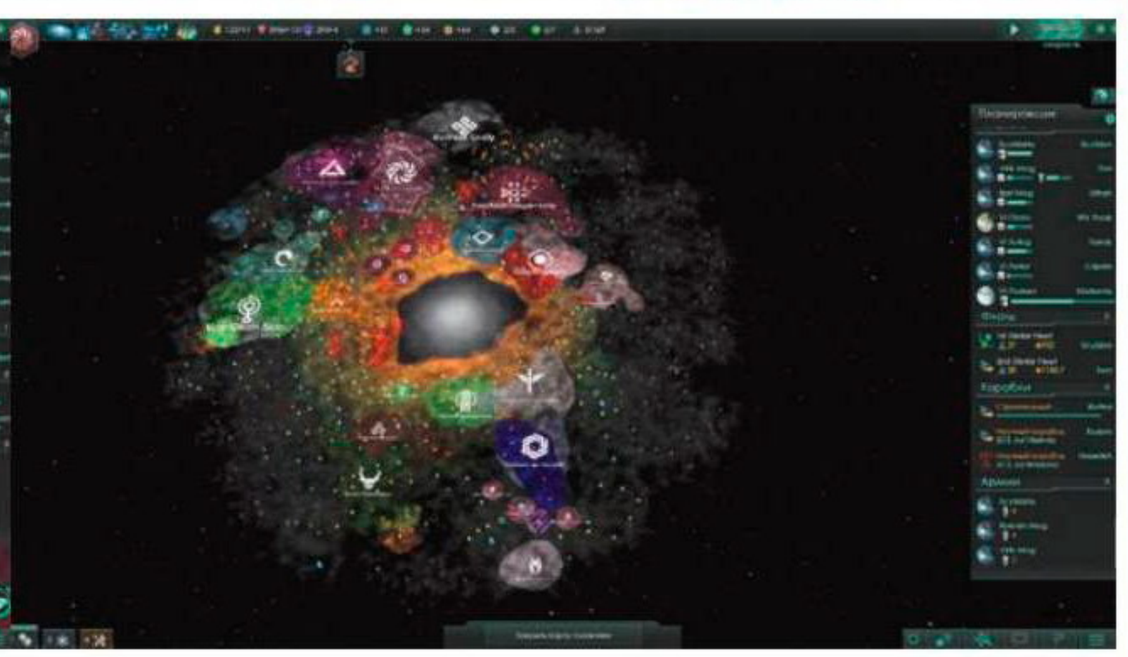
Более совершенная форма альянса – федерация. Ее возглавляет общий президент, который время от времени сменяется, и вся внешняя политика у них становится общей. Даже свой федеральный флот есть. Но будет очень к месту, если эти формы дипломатического взаимодействия улучшат и углубят, чтобы мультиплеерные партии не сводились к войне при первой возможности.

В то же время проявить себя в войне как следует Stellaris не разрешит, все расчеты и маневры игра берет на себя. Задача игрока – направить флот на врага, а дальше идет наглядный автоматический бой. Однако это не такая уж и проблема; конечно, хотелось бы увидеть масштабную боевку, как в Hearts of Iron, но не сложилось.

Куда страшнее, что нет ни инфраструктурных ограничений на количество кораблей в системе, ни предела для адмирала. Это значит, что открыта дорога для так называемых думстеков (от doom stack): собрали все корабли в кулак и стукнули по границе противника. Компьютер же любит делить свои силы на части, что было бы логично в других условиях.

Но! Снова «но». Предположим, вы и так доминируете над половиной галактики, враги не смеют пикнуть, а чугунная кувал-

ЕЩЕ ОДНА вероятная угроза для империи-переростка: с изобретением генной инженерии от нашего вида отпочковалась ксенофобно настроенная «сверхраса». Попробуйте теперь избежать сепаратизма



КОНЕЧНО ЖЕ, разработчики не могли поручить развитие науки бесплотной менюшке – в Stellaris изысканиями занимаются вполне конкретные ученые

НЕ ВСЕ СТАРТУЮТ ОДНОВРЕМЕННО С ВАМИ. Угасшие империи зародились намного раньше (они присутствуют на карте могучей, но достаточно пассивной дурой), а многие государства образуются по ходу партии

да вашего флота размажет всякую угрозу по гиперпространству. Все, будем сидеть и проматывать время?

Совсем нет. Ближе к финалу партии встают проблемы, которые раньше и побеспокоить не могли. Внутри империи возникают фракции и начинают чего-то требовать, сепаратисты хотят независимости, а среди доступных для изучения технологий появляются особые, опасные, проекты. Чем вы рискуете ради +5% к темпам исследования? Возможно, восстанием роботов или визитом каких-нибудь неведомых гадов. Пусть и не кардинально, но Stellaris все-таки решает давнюю проблему апатичного эндшпиля, когда ничего не происходит, а до конца еще далеко. Большой империи – большие проблемы.

■■■

Шведы успешно пытаются залатать старые дыры космических 4X: угнетающий микроменеджмент, слишком спокойный эндшпиль, дурной ИИ. Но самое главное – Stellaris удается симулировать ту же иллюзию управления настоящим государством, что и во всех проектах Paradox Interactive. Почти в каждой детали проявляется та дотошность, за которую любят Europa Universalis или **Crusader Kings**, и любым гипотетическим процессам, что происходят в далекой галактике, разработчики придают чинную достоверность.

И из всех стратегий Paradox эта, пожалуй, лучше всего учит в себя играть. С интерфейсом местами еще приходится бороться, зато свои концепции Stellaris подает мерно и постепенно – только успевай читать всплывающие подсказки. Если вы давно хотели приобщиться к парадоксовским стратегиям, то теперь уж точно самое время. ■

ПОРАДОВАЛО:
– плавный переход от познания неизведанного к галактической политике;
– почти решен кризис поздней игры, когда нечего делать;
– фирменная витиеватая система внутренней политики;
– непривычное развитие технологий.

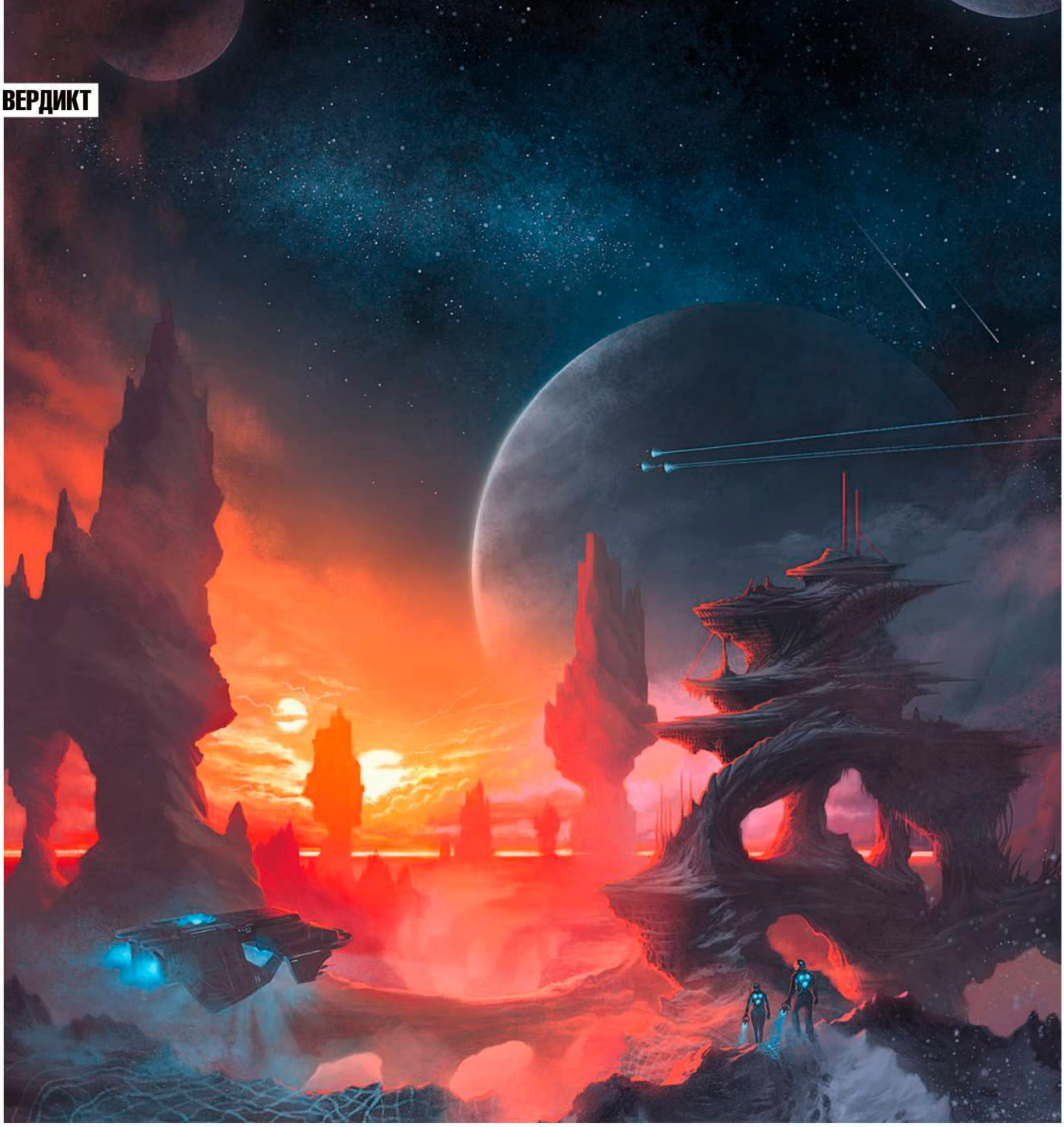
ОГОРЧИЛО:
– управление секторами весьма примитивное;
– для войны не нужен повод;
– сама война выглядит могуче, но не дает разойтись матерому тактику.

ДОЖДАЛИСЬ?
Stellaris крепко встряхивает жанр космических стратегий, уже давно питающийся достижениями собственного прошлого. Элементы глобальных симуляторов от Paradox отлично прижились, а там, где есть отторжение, все поправимо.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»



КОСМИЧЕСКИЕ КОТЫ ПРОТИВ ВСЕХ

ИЛИ ДВАДЦАТЬ ДВА ЧЕЛОВЕКА В ОДНОЙ STELLARIS

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Компания **Paradox Interactive** известна как разработчик чрезвычайно детализированных стратегий – не киберспортивных дисциплин вроде **StarCraft**, а скорее *симуляторов правителя*. Ведь управление городом, страной или, как в случае со **Stellaris**, космической империей – это не только стремительная экспансия да военные маневры. Это еще и политические дрязги, забота об уровне жизни населения, контроль над подчиненными, которым свойственно, например, умирать от старости... Это сотни и тысячи мелочей – в других играх их старательно отсекают, чтобы излишне не морочить игроку голову. А стратегии от Paradox существуют как раз для тех, кто любит заморочки.

О ЧЕМ ВЫ ВООБЩЕ?

И вот Paradox выпускает Stellaris. Это стратегия про космос. Про то, как вошедшая в космическую эру цивилизация начинает колонизировать соседние планеты и звездные системы и, разрастаясь, обнаруживает, что в космосе тоже очень тесно. Все это немножко напоминает **Civilization** или **Total War**, только в космосе, – а значит, скорее всего, сравнивать стоит с **Master of Orion**, **Endless Space** или **Galactic Civilizations**. Но это совершенно другая игра – со своими механиками, принципами и особенностями.

Чтобы дать журналистам как следует эти особенности прочувствовать, Paradox устроила мультиплеерную сессию. Двадцать два человека со всего мира съехались в Лондон на 14-часовую партию в Stellaris. Ее запись с позиции одной из империй можно подробно посмотреть на YouTube на официальном канале издателя, ну а тут я расскажу, как это происходило с моей точки зрения.

РАЗДЕЛ ГАЛАКТИКИ под конец партии. Казалось бы, тысяча звезд и всего тридцать два участника (включая ИИ), а места все равно нет

ТАК ВЫГЛЯДЕЛА ФИНАЛЬНАЯ БИТВА. Это только маленький кусочек побоища, коутани еще даже не прибыли

ТАК ВСЕ НАЧАЛОСЬ

Формально игра началась в понедельник, второго мая, в десять утра по лондонскому времени. Но на самом деле перед стартом каждому предоставили возможность оформить собственную расу покорителей космоса. Дать ей название, настроить внешний вид и определить характерные особенности. Кто хочет быть пацифистом, кто ориентирован на всемерную выгоду и по этому поводу не возражает против рабства, а кто вообще желает исключительно воевать.

Представители Paradox, от лица которых велся стрим, идентифицировали себя как грибовидную расу блоргов (Blorg), одержимую идеей всеобщего мира и дружбы. На мой взгляд, им стоило взять в качестве аватаров разноцветных говорящих пони, но грибы так грибы.

Ближайшие соседи оказались кто кем. Инсектоиды, антропоморфные лисы и ленивцы, космические черепахи, даже воинственные индюки в скафандрах. Хватало и обычных гомо сапиенсов, но что может быть скучнее и банальнее двуногих прямоходящих, лишенных перьев?

Мой выбор оказался предопределен генератором случайных названий империи. Программа предложила мне называться Kotany Conglomerate, и у меня не хватило духу с ней спорить. Котаны так котаны, хотя для всех прочих мы остались коут**а**ни или просто space cats. Аватарку я себе выбрал соответствующую – порыжее и попушистее.

Игра началась с фазы исследования. В Paradox всегда подчеркивают, что уделяют особое внимание самому первому «X» из аббревиатуры 4X – тому, который eXpansion. На старте игрок ничего толком не знает и о *своей* звездной системе. Нужно выслать исследовательский кораблик, чтобы он просканировал каждое космическое тело в ней и доложил, есть ли там ресурсы или еще что полезное. Следом полетит кораблик строительный. Он будет строить шахты там, где есть что добывать (минералы или энергию), и научные станции там, где есть что исследовать, – это ускоряет продвижение по всем трем древам технологий.

Военный флот тем временем облетает соседние звездные системы. В моем случае – на гиперпрыжковом двигателе. Он самый медленный, зато позволяет скакать из любой точки снаружи звездной системы. Были бы у меня варп-двигатели, я б двигался гораздо быстрее, но был ограничен сетью существующих гипертоннелей. А взял бы третью технологию – вообще смог бы преодолевать колоссальные расстояния, но только в радиусе действия станций, контролирующих поведение червоточин.

Выбрать один из трех способов движения между звездами надо уже на стадии настройки параметров расы. Но пока я про игру ничего не знал и просто следовал подсказкам. Гиперпрыжки – самые простые для понимания и идеально подходят для новичков. Отлично, их и берем.

Облет соседних звездных систем напомнил о «**Космических рейнджерах**». Подлетаем к границе, перепархиваем к соседней звезде. Убеждаемся, что система необитаема, – двигаемся дальше; если видим противника – скоренько упархиваем назад.

Постепенно обнаружилось, что в каждой второй ближайшей ко мне системе водятся злые инопланетяне, ресурсов вокруг очень мало, а пригодных для жизни планет вообще кот наплакал. Вдобавок через мои системы то и дело пролетают какие-то НЛО, не выходящие на связь. Может, боты. Может, корабли других игроков. Кто их знает.

Постепенно я начал расширяться. Первая колония, вторая, третья... И, собственно, все. При генерации расы ей нужно выбрать еще и ареал обитания – любите ли вы тропи-

СОБСТВЕННО ФЛОТ космических кошек. Четыре тысячи, ясно, не бог весть какая сила, но в финальном сражении она оказалась весьма существенной

ки или снега, живете ли в океане или пустыне. Мои коты предпочитали континентальные планеты, а те как раз оказались в меньшинстве, и, пока не будут исследованы подходящие технологии, селиться в ледяных и водных мирах я не смогу. Досадно.

ПЕРВЫЕ КОНТАКТЫ

Тем временем наука шагнула вперед достаточно далеко, чтобы я начал видеть соседей. Оказалось, я зажат между грибовидными блоргами справа и таинственной 404_EMPIRE_NOT_FOUND слева, внизу обосновались космические индейки, а сверху обнаружился центр галактики без звездных систем вообще. Но пока вроде места хватает, особенно сверху-слева, где обнаружилась падшая империя. Если ее не злить, вреда от нее не будет, а вдоль границ хватает полезных ресурсов.

ARUMBA, БЛОГЕР С YOUTUBE (СОЮЗ ТРАНСГУМАНИСТОВ)

Честно говоря, для меня большая часть игры прошла в войне с интерфейсом. Вдобавок мы в первый день заключили пакт о ненападении, что, мягко говоря, не мой стиль. Не будь у нас договора о прекращении огня, все сложилось бы совершенно иначе. Но я прекрасно понимаю, зачем мы так договорились: нужно было дать всем и каждому возможность познакомиться с игрой.

Пока я постепенно осваивался с интерфейсом и учился правильно распределять ресурсы, мне неожиданно предложили альянс. Так мы с «Ненайденной империей» стали союзниками.

И тут выяснилась важная вещь. В игре, помимо минералов и энергии, есть третий ресурс – влияние. Растет оно очень-очень медленно, буквально по три единицы в месяц, если брать базовое значение. Влияние можно немного корректировать формой правления и эдиктами и добиться четверки-пятерки в месяц. Но один факт нахождения в альянсе сразу дает штраф в две единицы к приросту!

Я уже тратил влияние на расширение границ за счет космических станций, поэтому это стало катастрофой. Я начал уходить в минус, теряя влияние ежемесячно. Из альянса пришлось выйти, по взаимно-

А ЭТО МОИ ЛЕННЫЕ ВЛАДЕНИЯ. Чуть ли не единственная независимая империя и уж точно самая крупная. Зато с названиями планет никогда проблем не было

МЫ, КОТЯТА, народ работящий. С перенаселением на родной планете приходилось бороться регулярными армейскими призывами в звездный десант

му согласию объявив «Ненайденную империю» соперником.

Это тоже игровая механика. Кого угодно можно назначить недругом, испортив дипломатические отношения, но за это вы будете получать влияние – тем большее, чем заметнее разница в силе ваших империй. Объявив соперником чахлого задохлика, можно рассчитывать на прирост в десятую долю единицы, а нарываясь на кого-то могущественного, рассчитывайте на полторы-две. Но под слишком сильного копать попросту опасно – может и войну объявить.

Я назначил соперниками три самые могучие из известных мне империй и получил много влияния. И, сам того не зная, определил свою роль в этой партии – вечного нейтрала. Соперничество урезает дипломатические опции чуть ли не до нуля: меня не могли взять в альянс, мне не могли предложить военную помощь, со мной не могли заключать исследовательские и торговые соглашения. И когда я потом соперничество отменил, со мной все равно опасались иметь дело... Но это я уже забегаю вперед.

Тем временем я неспешно расширялся вверх и вниз, перегородив собой проход по нижней части галактики. Вытянутая с севера на юг Империя коутани стала занозой в заднице у других государств, поскольку мешала движению. Запросы на заключение мира от блоргов я игнорировал – не со зла, просто занят был и читал не все входящие сообщения.

А между тем блорги объединили в единый альянс Space Party добрую половину галактики. Меня даже позвали пообщаться вживую – хотели, чтобы я отменил соперничество с Империей мантикоры, и тогда меня, возможно, возьмут к себе. Но я был слишком одержим набором влияния – ведь на этот ресурс нанимаются новые лидеры, расширяются границы и строятся самые дорогие здания, которые по меркам «Цивилизации» можно приравнять к национальным чудесам.

АНДЕРС КАРЛСОН, ПРОДЮСЕР ТРАНСЛЯЦИЙ PARADOX (ИМПЕРИЯ БЛОРГОВ)

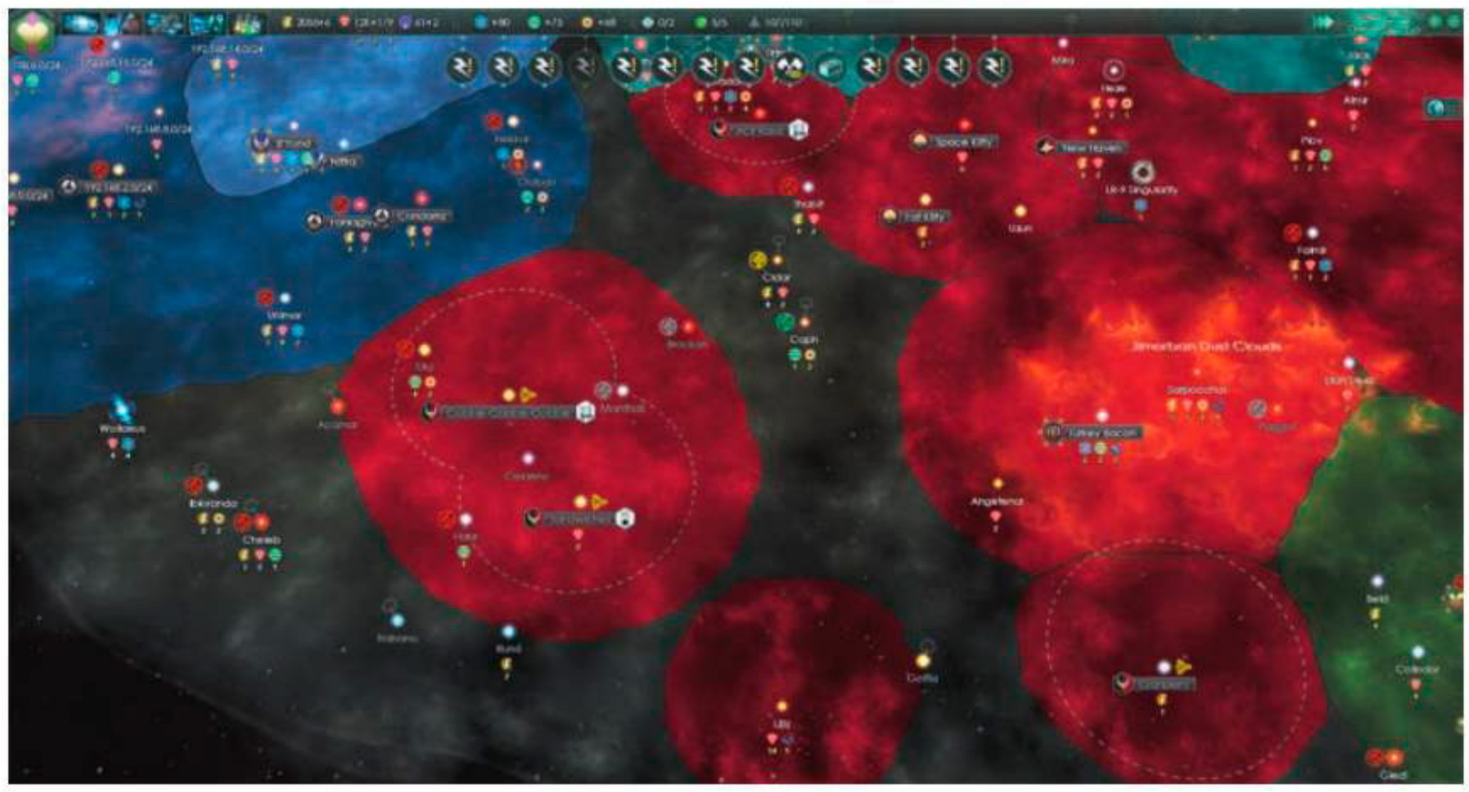
Мы с Мартином первым делом решили, что будем вести самую мирную политику в мире. Мы не будем ни с кем ссориться, не станем никого объявлять соперниками, не станем ввязываться в войны. И тут мы столкнулись с нехваткой влияния – его неоткуда было брать. И мы много спорили в духе: «Но мы же обещали этого не делать!» – «Да, но нам придется!» Пришлось решать, кого объявлять соперником. И тут мы вспомнили – кошки! Они же первыми нас заклеймили! Назначим-ка мы их соперниками в ответ!

Словом, я ушел в себя, заслужив мнение «эти кошки всегда делают что хотят». Другие игроки строили друг против друга козни, заключали соглашения и объявляли войны, а я просто тихонечко разрастался. И, как оказалось, всем мешал.

Между прочим, игра вовсе не заканчивалась, когда мы ставили ее на паузу и шли курить, обедать или спать. Наоборот – начиналось самое интересное. Игроки разбивались на группы и обсуждали совместные планы. Один объединялся с другим, чтобы вломить третьему. Четвертый менялся обитаемой планетой с пятым, чтобы обеспечить целостность границ. А самые активные блорги пытались уломать всех на то, чтобы объединиться, вместе разнести одну из падших империй и разделить трофеи.

QUILL 18, БЛОГЕР С YOUTUBE (404_EMPIRE_NOT_FOUND)

У нас состоялась настоящая галактическая война. Мир, по сути, разделился пополам, не считая некоторого числа нейтральных фракций. Мы знали, что война грядет, еще с обеда понедельника, и провели остаток дня в подготовке к ней, притом что прежде договаривались ни на кого не нападать весь понедельник. Затем мы весь вечер в баре обсуждали, кто и как будет действовать, и это затянулось допоздна.



Затем мы переспали с этими мыслями, и к утру у каждого был готов план. Осталось вернуться в игру и свершить задуманное. И да, мы победили.

Это был бой моей империи против «Роя» Ти-Джея, и тогда я еще не знал, чем все кончится. Все зависело от того, кто правильнее скомпонует флот. У обоих было примерно по шесть тысяч единиц боевой мощи, но, по счастью, мой флот был скомпонован правильнее. Мои корабли были уязвимы против многих видов оружия, но не против того, каким оснастил свой флот Ти-Джей. И на этом для него все кончилось.

А пока я раздумывал над тем, стоит ли по этому поводу напроситься в их альянс, выяснилось, что за спиной у меня зрел заговор. Оставленные на задворках галактики индейки не ответили на всеобщий призыв. Они сговорились с инсектоидами и коварно клюнули в хвост персонально *меня*.

Признаться, появление вражеской армады в тылу ввело меня в панику и отчаяние. Мой флот имел силу в три тысячи условных боевых единиц, а соперники прислали ко мне все пять. На мои призывы о помощи не отзывался никто – все уже гнали свои корабли к падшей империи, чтобы наложить лапы на ее богатства.

МГНОВЕННАЯ КАРМА

Но пока я с ужасом наблюдал, как мои системы одна за другой переходят в руки космических индеек, случились два важных события. Первое: атака на падшую империю захлебнулась. Причем объединенный атакующий флот не просто разгромили, но еще и надругались над «трупом». Десятка крупнейших империй галактики мигом потеряла военную мощь, оставшись, как и я, на бобах, разве что сохранив сами планеты.

Событие второе: мой самый первый союзник, Quill 18, глава «Ненайденной империи», в последний момент передумал нападать на падших и повел свой флот на планеты индюков. И тем самым купил мне достаточно времени, чтобы я успел сформировать собственную армию и поквитаться с нападавшими, а потом вторгнуться на их территорию и как следует там пошалить.

Индюки получили по заслугам и фактически выбыли из игры, сделавшись вассалами ближайшей империи, согласной их защитить. Их союзники инсектоиды оказались не в лучшем положении и, отчаявшись что-либо сделать на мировой карте, принялись забавляться переименованием своей империи.

ТИ-ДЖЕЙ ХЕЙФЕР – THE ESCAPIST (ИМПЕРИЯ THE LORESWARM)

Наверное, мое самое яркое впечатление от игры – наблюдать, как мои флоты один за другим гибнут в сражении с войсками Квилла. Нет, кое-какой урон я нанес. Но вообще силы были несопоставимы. Я ужасно смоделировал свои корабли в конструкторе, поэтому у меня изначально не было шансов.

Все, что я мог, – убить как можно больше врагов, прежде чем меня снесут. А когда это произошло, я начал просто переименовывать свою империю для чата. Сначала в GG, поскольку я знал, что уже проиграл. Потом стало «Ну и где были мои союзники?», затем «А сингплеер все равно лучше», потом «Соль – настоящая». Ну и в итоге «Рой обязательно вернется». Обязательно вернемся.

БЛОРГСКИЙ ГРИБНОЙ ФЛОТ на страже спокойствия. А на самом деле мне просто требовался повод, чтобы сказать, что в игре замечательная музыка. Нет, правда, саундтрек просто чудо

К тому времени все уже забыли о масштабном поражении в войне с падшей империей. Пока мои коты царапались с индюками и насекомыми, галактику успели в очередной раз перекроить на два альянса, между которыми разразилась война.

И надо же было такому случиться, что одно из самых главных сражений развернулось буквально в двух шагах от моих владений, ровно в одном гиперпрыжке от моей звездной системы. Три огромных флота, суммарной силой больше тридцати тысяч, медленно шли на сближение. Настолько медленно, что я успел переговорить со всеми тремя и решить, кому я намерен в этом бою помогать.

Старые связи решили все. Я вмешался в бой на стороне выручившего меня Квилла, и мой пятитысячный флот склонил чашу весов на его сторону. И где-то на этом месте отведенное на партию время вышло.

QUILL 18, БЛОГЕР С YOUTUBE

О да, финальная битва – это было нечто. Поймите правильно, пять разных империй выясняли отношения. Пять! То есть сразу несколько человек, каждый со своими интересами, и у троих огромные армии. Потом еще присоединился кошачий флот. То есть битва шла на несколько полюсов сразу и оставила отличный крючок для продолжения истории. Кто знает, как развивались бы события дальше.

Позже мы узнали, что в нашу сторону двигался двадцатитысячный флот империи пернатых, но, поскольку их лидер не потрудился изучить улучшенные гипердвижки, у них не было ни единого шанса успеть. А даже если бы успели, мы все равно сумели бы порскнуть в разные стороны – не поймаешь.

■■■

На самом деле в Stellaris можно играть бесконечно. Временного ограничения никакого нет, а до самого верха технологического древа можно дойти разве что теоретически. Вы сами определяете здесь свои цели и задачи.

Что же касается нашей игры: все-таки единовременный сеанс на двадцать два человека – явление редкое и масштабное, я даже не берусь представить, как можно собрать такую ораву единовременно в иных условиях. Но говорят, что у игр Paradox давно сформировалось сообщество, способное и не на такое, – достаточно только подбросить идею. ■

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 6 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 6 ГБ, 2 ГБ видео

ЖАНР Сетевой экшен
ИЗДАТЕЛЬ 2K
РАЗРАБОТЧИК Gearbox Software
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ battleborn.com

BATTLEBORN

ЗАБАВНО, НО МЫ ВСЕ УМРЕМ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Мужчина лет сорока приходит в офис Gearbox на планерку. На нем кепка с надписью «SWAG», футболка с кем-то из персонажей Adventure Time (он сам, честно говоря, их не различает), широкие джинсы до щиколоток и высокие желтые «конверсы», а на плече висит почтальонская сумка в значках Fort Minor и Blink-182. Как вы наверняка догадались, мужчина работает в Gearbox нарративным дизайнером.

– Ребята, я знаю, какую нам надо сделать игру! – выпаливает он. Присутствующие умолкают и пристально смотрят на него – наконец-то гуру готов высказаться. Он уже не раз выводил компанию из творческого кризиса. Довольный всеобщим вниманием, нарративный дизайнер договаривает заговорщицким шепотом:

– Прикольную!

И игриво подмигивает. Смех. Аплодисменты. Ликование. В Gearbox начинается работа над новым шедевром. Все совпадения с реальностью случайны, действующие лица выдуманы, и все такое.

ТУТ БУРЯТ НЕБЕСА

Battleborn – новый мультиплеерный шутер от авторов **Borderlands**. Выглядит и ведет себя как анимация Хироюки Имаиси (Tengen Toppa Gurenn Lagann, Kill la Kill, Panty & Stocking with Garterbelt – ну, вы знаете). Нарисованные взрывы, розовая жвачка, клише, открыто признающие, что они клише, характеры уровня «привет, у меня четыре руки, я напрочь чокнутая, и это супер!» и воздушный хип-хоп с риторикой вида «делай невозможное, видь невидимое» – все это один в один. Нет только девочек, становящихся тем сильнее, чем развратнее у них костюмы, но есть голый по пояс дровосек Монтана. Это считается.

Battleborn часто ставит стиль превыше смысла, даже если при этом приходится жертвовать ясностью. Когда играешь за товарища по имени Аттикус, половину экрана загораживают рога, а играя за Кельви-

КАРТЫ нарисованы роскошно, но замечаешь это, только когда по ним просто ходишь. Начинается бой, и все цвета сливаются

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: цифровая копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около тридцати часов на мультиплеер, пять – на прохождение кампании со случайными напарниками.

на, почему-то видишь его челюсти изнутри. Боковое зрение иногда принимает челюсти за мельтешащих врагов... но смотреть на игру изнутри кого-то – это же так прикольно!

Еще прикольно, когда некоторые герои злоупотребляют shit и fuck, – но это вроде как неприлично, так что будем прикольно цензурировать ругань писком. И куча смайликов в описании одного из играбельных героев – это тоже прикольно!

У каждого из двадцати пяти героев есть предыстория, но как будто для проформы – тем более что она спрятана под невыносимыми ачивками вроде «нанеси столько-то урона таким-то навыком».

На самом деле все гораздо проще: самое примечательное в лекаре Мико – то, что он гриб. ИИ Айзек смешно (хотя и не слишком изобретательно) матерится и всех презирает. Маркиз – сбежавший из **Sir, You Are Being Hunted** робот-джентльмен с винтовкой. Шейни и Орокс – шестнадцатилетний трудный подросток, сросшийся с вездесущим космическим ужасом. Тоби – пингвин в шагающем мехе. Все так, будто в Borderlands вписать эти образы у Gearbox не получилось и потому пришлось строить отдельную вселенную, где дурацкость в порядке вещей. На этом фоне не комедийный, а больше трагический образ воительницы Галилеи уже кажется дикостью.

Но это здорово. Разнообразные и узнаваемые герои – именно то, что в первую очередь нужно мультиплеерному шутеру. И играются все по-своему. Вот птицелюд Бенедикт, бобафетт Келдариус и дровосек Монтана – вроде бы все стрелки, но первый на своих сломанных крыльях насаждает справедливость свысока, второму с его энергоклинком и автоматическим пистолетом удобно чередовать ближний и дальний бой, а третий – жирный танк с пулеметом, загораживающий собой вообще все и жарящий из пулемета бесконечными патронами.

По ходу партии герои развиваются и на каждом уровне выбирают один из двух талантов, модифицирующих их навыки. Тот же Келдариус, к примеру, может перестать использовать реактивную тягу для побега, а, наоборот, начать наседать на врагов и при столкновении взлетать в воздух.

ПОМОГАЕМ своим роботам пробиться через заслон вражеских. А если потратиться и поставить на заготовленном месте турель, тут и без нас справятся

Но далеко не все такие возможности ценны. Вся Battleborn будто строилась по режиму «Переплавка», где команды пытаются оттеснить друг друга и провести своих роботов ко вражеской молотилке. Как раз в нем матчи самые сбалансированные, и в них может пригодиться все. Там выгоднее всего раскрываются навыки героев, там чаще всего приходится задумываться, выбирая следующее улучшение.

Там же больше всего тактических возможностей: не получается биться в открытую – пробегись по карте и набери ресурсов, а потом потрать на турели или станции лечения. На одном из флангов тихо? Попробуй проломить там оборону. Мешают снайперы? Почему бы не проскользнуть на вражескую половину карты и не выследить их,

ВЕРДИКТ

ТРОФЕИ ЗДЕСЬ ТОЖЕ ЕСТЬ, но на партию вы можете взять не больше трех предметов с положительными и отрицательными эффектами. Чтобы их активировать, придется потратить ресурсы, которые в ином случае вы вложили бы в турели. Приходится выбирать

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведены субтитры, и переведены удачно, хотя во время игры читать их совершенно некогда.

пока твоя команда изображает бурную деятельность в центре.

Матчи в «Переплавке» редко заканчиваются сдачей из-за того, что у одной из команд кончились варианты, – более того, в середине партии у проигрывающей стороны появляется лишний шанс отыграться, когда молотилки перемещаются из центра карты глубже на территорию команды, где их легче защищать.

Звучит странно, но в «Переплавке» – лучшая часть Battleborn. Хорошие матчи могут сложиться на картах с захватом точек и во «Вторжении» (там надо пробиться на базу и убить робота-паука), но в этих режимах гораздо легче свести борьбу к избиению.

Особенно сильно это сказывается, когда начинает штормить матчмейкинг, – что заметнее всего в «захвате точек»: бывает, одна команда просто запирает другую на базе, тем самым отрезая от прокачки (роботов-приспешников на картах с захватом нет, больше всего опыта капает с фрагов) и шансов на победу. Закончили партию первоуровневым пнем – не повезло, что поделать.

ТУТ ТЕРЯЮТ СВОЙ ПУТЬ

В Battleborn достаточно совершенно наивных промахов, которые неприкольные игры себе не позволяют. Вид загораживают модели пушек, искры, взрывы, столбы черного, красного, синего огня. В ближнем бою приходится ориентироваться по приборам: видна только его полоска здоровья и своя. Уперся лбом – и пилишь то левой кнопкой, то правой, то навыками, а как вдруг пробивают щиты, разворачиваешься и бежишь куда бежится. Со временем догадываешься, как с этим работать, но до тех пор просто борешься с сенсорной перегрузкой.

Важно понимать: это не **Counter-Strike** и даже не **Overwatch**.

Overwatch по правилам и динамике боя ближе к традиционным командным шутерам, а Battleborn – к **League of Legends** и **SMITE**. Героев тут выбирают один раз и до конца партии, убить кого-либо несравнимо сложнее (TTK высокий, прикончить одним случайным попаданием в голову невозможно), но и возрождения ждать дольше. Кроме того, не обязательно фокусироваться на стрельбе по другим героям –

СТОИТ КОГО-ТО УБИТЬ, как вам сразу напомнят, что неплохо бы активировать насмешку

на картах полно вещей, которые могут косвенно поспособствовать победе. Это совершенно иначе устроенная игра.

В девяти случаях из десяти выгоднее прогнать противника, чем добить (он и так потратит кучу времени на лечение), но народ продолжает гнаться за фрагами и умирать на вражеской земле, поскольку это интуитивно правильно. Строительство турелей и охота на нейтралов в «лесу» приносят опыт, только об этом опять же никто не знает. От шутера с видом от первого лица явно ждут другого и пытаются играть по привычке, и потому, играя в одиночку, вы обречены на плохие команды. Дело-то обычное для соревновательного мультиплеера, но тут ликвидацией безграмотности не занимаются в принципе.

Кроме PvP, есть сюжетная кампания – попросту говоря, восемь инстансов из **World of Warcraft**, которые можно пробежать в одиночку или впятером часа за четыре. Предполагается, что вы будете проходить эти миссии снова на повышенной сложности, за других героев, выбивать медали, трофеи и прочее, – и этого даже может надолго хватить, если вы и ваши друзья к такому расположены.

Но ради сюжета в Battleborn играть точно смысла нет. Заставка – скорее музыкальное видео для нового трека Deltron 3030, которое за пять минут ни черта не показывает, зато заставляет втройне ценить опенинг **Borderlands 2**.

Дальше – все куда-то идут и что-то делают. Много шутят, но юмор больше заполняет эфир, нежели веселит. Потом все убивают главного злодея (просто берут и убивают) и глубокомысленно изрекают что-то в духе: «Мы всех спасли, но на самом деле не спасли никого, так что мы, герои, продолжаем пытаться всех спасать. Всем пока!» И все. Обиднее всего, кстати, за злодея: Рэндейну еще с трейлеров приписывали сложный внутренний мир и вроде как добрые намерения (методы не очень, но в том и фишка), только времени на них не остается.

Да и миссии те суть непрерывный бег от одной «штуки, которую нужно защищать» к другой. Враги одни и те же, два по-настоящему могучих босса – в конце первых двух уровней, а дальше начинается повторение того, что было и будет. Что бы ни говорили разработчики про важность кампании, она кажется беглым прологом к чему-то, чего в Battleborn по какой-то причине нет.

■■■

Больно это признавать, однако Battleborn и правда забавная. Но, глядя на медленно убывающие показатели в Steamcharts, трудно не подумать о том, что ее, кажется, отправили на убой.

Из Battleborn может получиться безоговорочно отличная игра, если довести ее до ума точечными правками. Или «могла бы»? Ее выпустили одновременно с открытой бетой Overwatch, на которую Battleborn совершенно не похожа – не та динамика, не те ценности, – но со стороны о том и не догадаешься. Маркетингу Blizzard мало кто может ответить на том же уровне. Шансы, правда, есть – если то сообщество, что сформировалось вокруг Battleborn, останется в ней на ближайшие месяцы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– тщательно выдержанная стилистика, которую ни с чем не спутаешь;
– по части придумывания странных и разнообразных героев в Gearbox выложились сполна;
– удачный и глубокий режим «Переплавка»;
– сюжетная кампания – по крайней мере, она есть.

ОГОРЧИЛО:
– избыток спецэффектов мешает обзору;
– из всех режимов до ума доведен только один;
– сюжетная кампания дает сущие крохи по сравнению с тем, что было в Borderlands;
– юмор через силу – вскоре шутки перестаешь воспринимать вовсе.

ДОЖДАЛИСЬ?
Тонны запоминающихся моментов, которые портит неуклюжесть некоторых важных технических деталей. Если в Battleborn продолжат играть через пару месяцев, то благодаря обновлениям она может стать просто чудесной. Но продолжат ли?

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Экшен **ИЗДАТЕЛЬ** Deep Silver **РАЗРАБОТЧИК** Dambuster Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** homefront-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 6 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

НЕДОЛГО БУНТОВАЛИ

ДЕНИС МАЙОРОВ

Homefront: The Revolution начинается с допроса. Наши бравые партизаны угодили в лапы к поработившим Америку злобным корейцам. Герой и двое его товарищей привязаны к стулу, их губы разбиты и кровоточат, яркие лампы заставляют щуриться. Коленки трясутся – уж сейчас-то игра нам покажет, как хладнокровные оккупанты раскалывают борцов за свободу!

Заходит мужчина, коллаборационист, он строг и вежлив. По коже пробегают мурашки: сейчас что-то будет.

И тут он наказывает выстрелить одному из партизан в голову. Затем, психанув, разбивает другому череп молотком и собирается убить главного героя. Интересно, как оккупанты умудряются с такими следователями накрывать ячейки партизан?..

Само собой разумеется, в последний момент героя – вечно немого Итана Брэйди, который все равно никому ничего не сказал бы, – выручают.

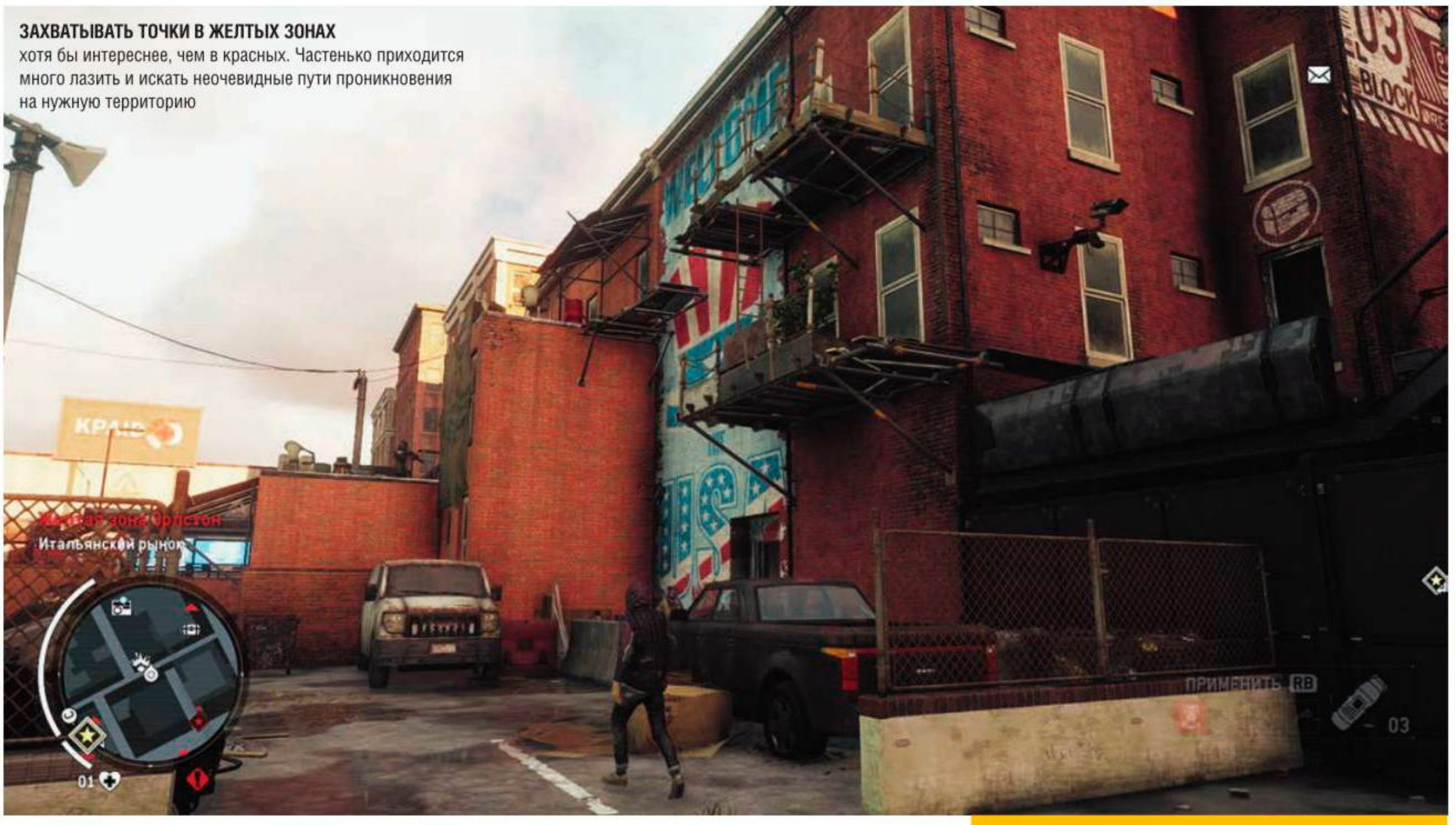
Проходит десять минут. Оккупанты на глазах у Брэйди вяжут лидера сопротивления. Герой добирается до штаба партизан, но тупоголовые дозорные принимают его за шпиона. Готовятся пытать, уже вот-

вот начнут... В последнюю секунду в пыточную заходит кто-то из высших чинов. Подозрения? Какие подозрения? Конечно, ты не виноват. Вот наша база, здесь мы храним оружие, а теперь иди и помоги нам решить все проблемы.

Таким образом в Homefront: The Revolution устроено почти все. Раз за разом эта игра показывает многообещающие сцены, но дает маху аккурат перед кульминационным моментом.

СВОБОДЕН ПОНЕВОЛЕ

Взять хотя бы открытый мир – центральную деталь The Revolution, поставлен-



ЗАХВАТЫВАТЬ ТОЧКИ В ЖЕЛТЫХ ЗОНАХ
хотя бы интереснее, чем в красных. Частенько приходится много лазить и искать неочевидные пути проникновения на нужную территорию

ЕСЛИ НЕПОДАЛЕКУ ОТ БАЗЫ ГРОМЫХНЕТ, то охрана иногда может в полном составе отправиться расследовать странное происшествие, оставив аванпост пустым

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия предоставлена издателем за несколько дней до российского релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: тринадцать часов на прохождение сюжета и освоение значительной части побочных активностей.

ную в противовес напрочь линейной первой **Homefront**. Он вчистую копирует мир последних частей Far Cry, но проблема не в этом – устройство и механики таких песочниц избиты, но проверены годами. И не в опостылевшем «захвате вышек» дело, хотя, кроме него, в открытом мире нового Homefront, строго говоря, ничего нет.

Проблема в том, как эти вышки захватываются.

Вспомните свою первую попытку штурма вражеского замка в **Far Cry 4**. Над ухом свистят не только пули, но и минометные снаряды, десятки солдат берут вас в кольцо, земля дрожит от поступи боевых машин, уже выехавших по вашу душу, ревут приближающиеся вертолеты... Нет, революционерам такие приключения не светят. Корейские аванпосты, как правило, охраняются десятком близоруких охранников, застревающих в ступеньках.

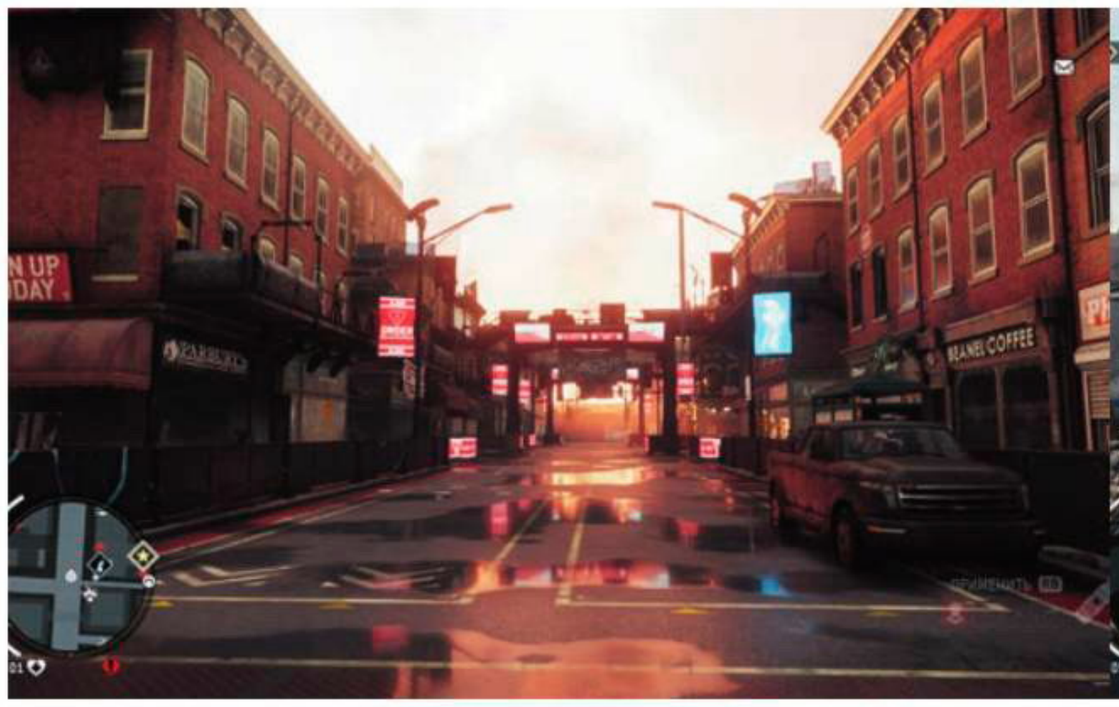
И убивать их незачем. Просто пробирайтесь на вражескую базу и топайте к цели. Взломать систему, сыграв в примитивную мини-игру, несколько секунд покрутить вентиль, восстановить электричество – большего от вас сопротивлению не нужно. Сделайте это, и игра забудет про десяток корейцев у вас за спиной, сделает вид, будто их никогда и не было, и заселит территорию миролюбивыми партизанами в приятных глазу голубых шарфиках. Стрелять не нужно – рай для пацифиста. Вот только зачем ему игра про революцию?

В хороших песочницах подобными делами заниматься необязательно – там открытый мир для того, чтобы игрок почувствовал свободу. Но вот вам каламбур: что такое свобода, Homefront: The Revolution не знает. Игра прибегает к самому скверному приему, характерному для игр с открытым миром, – заставляет игрока проходить побочные задания, чтобы продвинуться по сюжету. Иначе в них просто не было бы смысла.

Почти каждый поход в новую зону начинается с «захвата вышки». Однако одно дело – зоны красного цвета, где полным ходом идет война: там битвой за вышку мучения и оканчиваются. Совсем другое – зоны желтые, где корейцы поддерживают шаткую дисциплину. Тут одними вышками не отделаться, рано или поздно найдется очередной сюжетный партизан, который гордо заявит: «Пора поднимать людей на борьбу!» Сам, конечно, не пойдет. Придется битый час хвататься за все побочные задания в районе. Иначе никакого сюжета – будь хорошим партизаном!

А ведь посещение желтых зон виделось самой занимательной частью игры. По задумке, мы должны поднять воротник повыше, сунуть руки в карманы и тенью скользить по улицам, то тут, то там доставляя режиму проблемы.

Поначалу так и делаешь. Роль хитрого борца с системой увлекает... но довольно быстро упираешься в ограничения местной системы скрытности. Вы можете спрятать-



В КУЛЬМИНАЦИОННЫЙ МОМЕНТ нашей борьбы с режимом люди выйдут на улицы и начнут протестовать, колотя битами машины, стены, мусорные баки и выброшенные диваны в подворотне. А вот оккупантам почему-то достается крайне редко

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра полностью переведена. Актеры озвучки хорошо знают свое дело, но подбор голосов не везде удачный. Зато здесь можно услышать матерные словечки, звучащие вполне естественно.

ся от полиции в помойке и закидать улицу отвлекающими петардами. Или пробудить в себе ребенка и воспользоваться радиоуправляемыми машинками с прикрученной скотчем взрывчаткой, чтобы творить хаос на расстоянии.

Но после взрыва бойцы корейской армии все равно придут в режим повышенной боевой готовности, и один из них обязательно окажется неподалеку от вас, не сомневайтесь. Вот и выходит, что даже в относительно мирной зоне быстрее и проще носиться, размахивая пулеметом.

Хотя, может, оно и к лучшему. Стрельба – чуть ли не единственная светлая сторона игры. Почти все пушки хорошо ощущаются и достаточно убедительно звучат. В сравнении с пластиковыми автоматами из оригинала – шаг вперед значительный.

Образцов оружия немного: пистолет, дробовик, арбалет, боевая и штурмовая винтовки, ракетница. К каждой пушке (за вычетом ракетницы) можно докупить сменные модули, позволяющие на ходу менять ее назначение. Арбалет в два щелчка переделывается в огнемет, штурмовая винтовка «прокачивается» до пулемета, а из винтовки боевой можно быстро сварганить снайперскую. Экспериментировать, правда, нельзя – у каждой пушки есть лишь по три модификации.

Никаких особых эмоций или тактической глубины это не дает – все эти модификации могли быть отдельным оружием, которое мы просто таскали бы с собой. Но на то, как персонаж на ходу переделывает пушки, сочно щелкая деталями, просто приятно смотреть. Маленький эффектный штрих, помогающий игре хоть ненадолго задержаться в памяти.

Жалко лишь, что палить из этой красоты приходится по глупым корейцам, способным заблудиться между двух мусорных баков. Да и не только в глупости дело. ИИ часто сбоит, и порой враги вообще вас игнорируют. Или внезапно прекращают огонь и устремляются куда-то в сторону горизонта. Мозги у них просыпаются только в срежиссированных эпизодах, где все бойцы заботливо расставлены по нужным местам. Там-то они начинают действовать осмысленно, прикрывать друг друга, прятаться за своей военной техникой и выкуривать игрока из укрытий гранатами.

Но такие стычки – редкое приятное исключение. В большинстве сюжетных заданий все равно нужно заниматься ровно тем же, чем и в открытом мире. Следы режиссуры видны лишь в паре эпизодов из всей десятичасовой кампании. Большая часть стычек заставляет удивляться тому, как эти болваны вообще умудрились захватить Штаты.

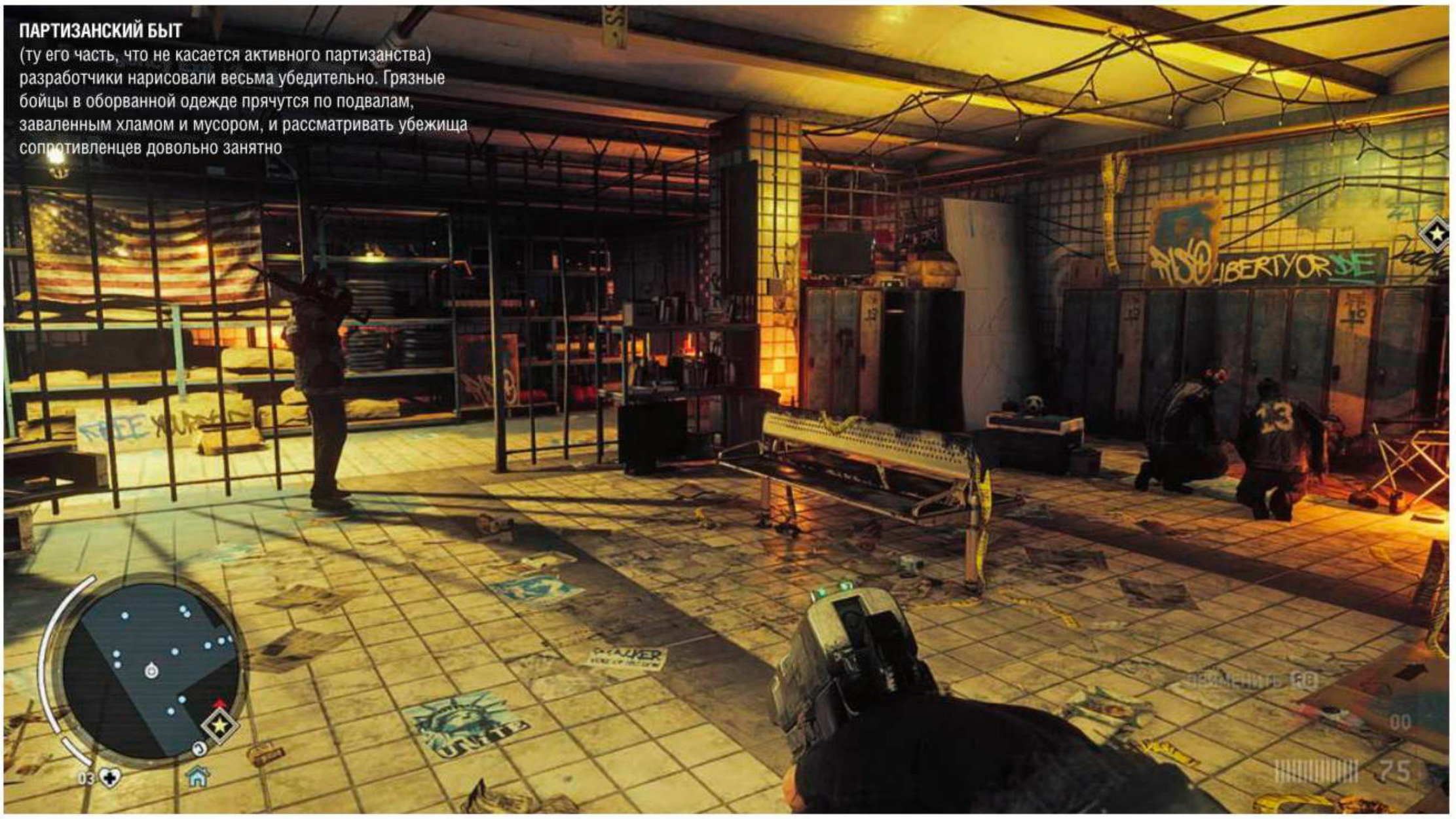
ЛИЦО РЕВОЛЮЦИИ

Что получилось здорово, так это предыстория, в которой КНДР совершает технический скачок и становится лидирующей мировой державой. США закупаются у корейской корпорации оружием, чтобы вести бестолковые и бездумные войны на Ближнем Востоке. Когда у страны кончились деньги, правительство влезло в долги, набрало у Кореи кредитов и продолжило отправлять граждан на войну. Как раз из-за долгов войска КНДР в Штаты и вторглись, прибрав территорию должников к рукам. Поэтому, когда боевые товарищи начинают бубнить про жестоких корейцев, бесчестно отнявших у них свободу, хочется рассмеяться им в лицо.

Да и кого могут поднять на борьбу столь бестолковые лидеры? Предводитель повстанцев в первые же минуты игры в одиночку пытается спасти главного героя (зачем?) и попадает в лапы к корейцам. Руководители отдельных ячеек не действуют вообще никак и вечно выпрашивают помощь у нашего босса, а его правая рука, Дана Мур, только и делает, что пытает пленных корейцев. Партизаны постоянно ставят под удар мирных жителей, действуют необдуманно и навлекают на родной город все новые беды.

Участвовать в таком нет никакого желания, и моральная сторона вопроса тут ни при чем – просто совсем не хочется вторить глупости своих невменяемых боссов, отчетливо ее осознавая. Лидеры восстания в Филадельфии вообще не способны планировать и просто творят все, что взбредет им голову, а в открытую разворошив пару корейских баз, искренне удивляются, что оккупанты присылают карательные отряды и усерднее вскрывают партизанские ячейки.

Революций не бывает без харизматичных лидеров, вдохновляющих людей, и осязаемого образа врага, которого непременно нужно побороть ради светлого будущего. В Homefront нет ни того, ни другого. Корейские захватчики вовсе не кажутся захват-



ПАРТИЗАНСКИЙ БЫТ
(ту его часть, что не касается активного партизанства) разработчики нарисовали весьма убедительно. Грязные бойцы в оборванной одежде прячутся по подвалам, заваленным хламом и мусором, и рассматривать убежища сопротивленцев довольно занятно

чиками, и довольно сложно представить, где без них окажутся Штаты в тех условиях, что рисует игра. Ну а местные революционеры нужны лишь затем, чтобы на минуту появиться в кадре и отправить молчаливого героя зачищать очередную точку на карте.

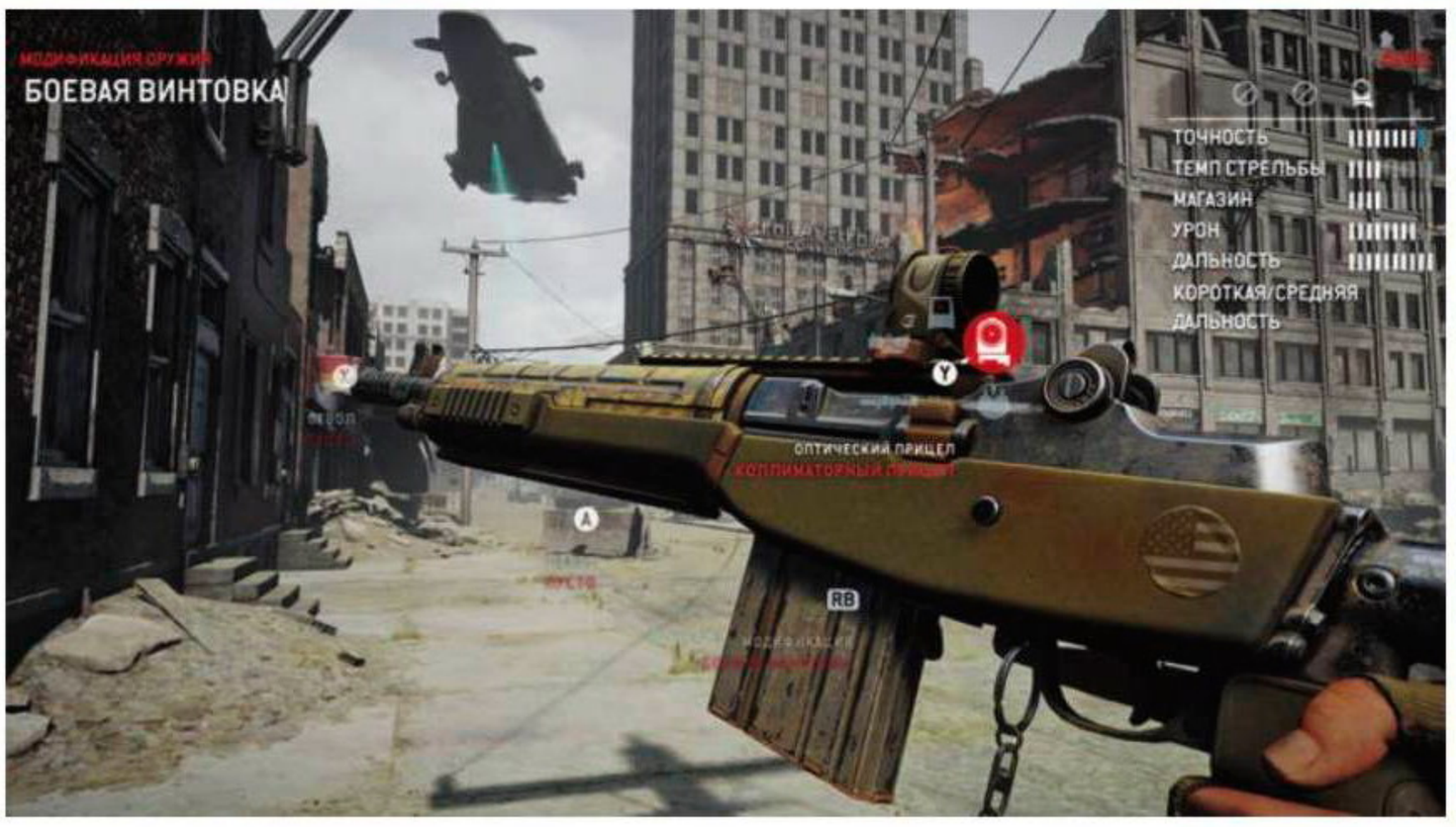
Персонажи только языком чесать способны, а грязную работу вы будете делать в гордом одиночестве. Именно вы. Не протагонист по имени Итан Брэйди. Даже когда, казалось бы, наступает пора встать во весь рост и заявить: «Знаете что? Хватит с меня этого маразма», – он остается пустым и безынициативным сосудом для камеры. Точкой зрения на вещи, к которой почему-то обращаются по имени.

■■■

Вот и получается, что единственный стимул включиться в борьбу – славно щелкающее оружие с убедительной отдачей. Вдобавок Homefront: The Revolution постоянно и без повода роняет частоту кадров (и на PS4, и на мощных PC), прямо под носом материализует корейские патрули (или, наоборот, отправляет их в небытие), заставляет героев ходить сквозь стены... Продолжать список технических проблем можно долго.

Финальные титры открываются словами Хасита Залы – главы **Dambuster Studios**, доделывавшей игру и приютившей большую часть ее прежних авторов из **Free Radical Design**. Зала признает, что путь к релизу был сложным, благодарит всех, кто внес свой вклад, и обещает, что это только начало. Трогательно видеть такую искренность, но факт остается фактом – проблемная разработка пагубно сказалась почти на каждом аспекте Homefront: The Revolution. И очень похоже, что разработчики тоскуют по своей серии **TimeSplitters**, пару уровней из которой запрятали посреди несвободной Филадельфии.

Зато здесь отлично проработанные выразительные локации и интерьеры, не лишенные изюминки. Все разные, примелькаться не успевают. Полюбуйтесь на них. Это лучшее, что есть в игре. ■



НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТ СВОБОДЫ в обращении с оружием все же есть – почти каждую пушку можно подстроить под себя, прикручивая целеуказатель, прицелы и прочую мелочевку

ПОРАДОВАЛО:
- оружие неплохо ощущается;
- настройка параметров пушек удачно оформлена;
- проработанные красивые локации;
- сильная предыстория.

ОГОРЧИЛО:
- открытый мир не увлекает, но вынуждает;
- сюжетные задания не отличаются от второстепенных;
- неубедительный мотив – «зачем мне поддерживать эту революцию?»;
- многочисленные технические проблемы.

ДОЖДАЛИСЬ?
Homefront: The Revolution имела весьма посредственную игру в качестве первоисточника, пережила гибель издателя, поглощение разработчика другой компанией, перепродажу прав на франшизу и передачу разработки новой студии. Она выбралась с самого дна... чтобы немедленно сорваться обратно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

5,0

«Средне»

ГОРИ ВЕЧНО

МИФОЛОГИЯ DARK SOULS

ДЕНИС МАЙОРОВ

«У меня в голове есть идеально сложенная сюжетная линия всей серии, но я не собираюсь навязывать ее игрокам. Я обязываю их принять только те сюжетные элементы, что есть в самой игре, и на их основе им придется выстраивать собственные интерпретации. То, что у меня в голове, не то же самое, что есть в игре, а это значит, что все в руках игроков. И официальных заявлений относительно того, о чем игра на самом деле, вы от меня не услышите», – сказал однажды Хидэтака Миядзаки, человек, придумавший Dark Souls.

Все, что здесь написано, не есть истина в последней инстанции. Это лишь одна из интерпретаций, основанная на личном опыте, сотнях часов обдумывания и на изучении подсказок, данных игрой. Таких интерпретаций может быть множество, и каждая имеет право на существование. Истины нет.

Все началось с эпохи древних. Не было ни жизни, ни смерти, ни света, ни тьмы. Ничего не менялось, ничего не происходило. Весь мир состоял из тумана и серых скал, среди которых высились стволы каменных деревьев. Населяли эти земли лишь бессмертные драконы.

Но глубоко под корнями вечных деревьев зародился огонь и пробудил созданий, нашедших в языках пламени три великие души. И тогда из тьмы появились *они*. Нито, первый из мертвых. Ведьма Изалита и ее дочери хаоса. Гвин, повелитель света, и его верные рыцари. Но был и еще один – быстро забытый хитрый карлик, нашедший в огне особенную, темную, душу.

НИТО, не интересовавшийся событиями в мире, после войны отправился в катакомбы, где многие века дремал в своей гробнице

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ЭПОХА ОГНЯ

Но вскоре пламя погаснет и останется только тьма.

Гвин, Нито и ведьма Изалита вышли на поверхность и бросили вызов драконам, посчитав, что приобретенные души повелителей дали им достаточно власти, чтобы забрать мир себе. Однако шансов в войне с бессмертными и неуязвимыми властителями мира у них не было. Многие рыцари Гвина пали, ни на шаг не приблизившись к победе.

И тогда пришел Нагой Сит. Будучи драконом, Сит появился на свет без каменной чешуи, что даровала его собратьям бессмертие. Из зависти он предал свой род и поведал Гвину о том, что чешуя его сородичей уязвима к молниям и скрывает под собой смертное тело.

Тогда Гвин и его рыцари создали особое чудо, способное призывать молниевые копья. С их помощью они разбивали чешую древних драконов, Нито насылал на их плоть болезни и разложение, а ведьма Изалита с дочерями создавала огненные смерчи, уничтожала древние деревья и раскаляла скалы. Вскоре драконы были повержены. Так началась эпоха огня.

Как огонь придал форму первым повелителям новой эпохи, так и они, обретя божественный статус, принялись изменять мир вокруг себя. Среди серых скал возникла жизнь, и на некогда пустынных землях начали зарождаться города и королевства. А в самом центре мира гордо вознеслись ввысь пики города богов Анор Лондо, ставшего столицей королевства Лордран.

Но жизнь невозможна без огня. В своем новом обличье мир будет существовать лишь до тех пор, пока горит то самое первое пламя, распространенное по миру с помощью костров. До поры до времени об этом никто не беспокоился.

Гвин после войны женился на неизвестной девушке и обзавелся тремя детьми. Один – безымянный бог войны, лишенный божественного статуса и вычеркнутый из истории за союз с выжившими первородными драконами. Вторая – Гвиневер, любимая и почитаемая всеми принцесса света. И третий ребенок – Гвиндолин, сын Гвина, рожденный с силой Луны, позволявшей ему творить иллюзии.

Подобные способности традиционно приписывались женщинам, а потому Гвиндолина воспитывали как дочь. Тем не менее он стал главой могущественного и почитаемого ковенанта «Клинки темной луны», члены которого охотились на грешников. Ходят слухи, что у Гвина было и четвертое дитя – дочь Йоршка, получившая свое имя от Гвиндолина и со временем сменившая его на посту главы «клинков».

Нагой Сит в награду за помощь получил титул герцога и частичку могущественной души Гвина. Его удел

КАК ЗНАТЬ, сменилась бы эпоха древних или нет, не появись на свет Сит

ЕСЛИ БЫ
не предательство Сита, эпоха драконов могла бы продлиться куда дольше, а то и вовсе не закончиться никогда

расположен неподалеку от Анор Лондо, и там Сит основал огромную библиотеку, известную как «архивы герцога». Именно в них были записаны первые знания о волшебстве и кристальных чарах.

Там же начались бесчеловечные эксперименты Сита над живыми существами – он мечтал найти секрет бессмертия. Подвластные Ситу медиумы бродили по всему миру, выискивая жертв, но из-за былых заслуг ему все сходило с рук. Со временем Сит превратился в затворника и, по слухам, обезумел. Но проверить это никому не удавалось – выставленная им стража никого не подпускала к библиотеке.

ОСВОБОЖДЕНИЕ БЕЗДНЫ

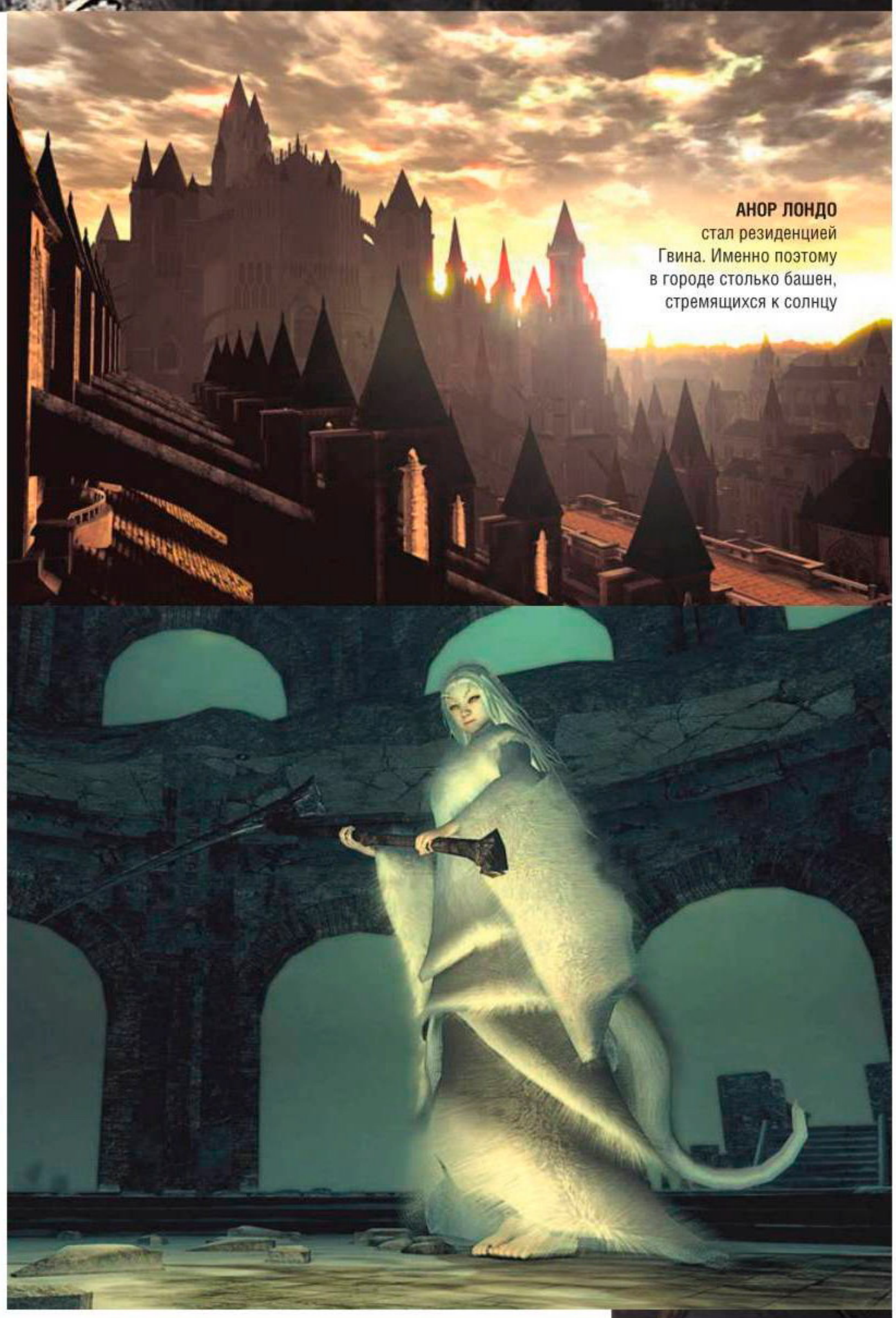
Ты сильный человек. Конечно, твой вид гораздо больше, чем чистая тьма. Распространение бездны должно быть остановлено.

В конце концов первородное пламя начало угасать: естественный и необратимый процесс, предвещающий приход эпохи тьмы и конец власти Гвина. Одновременно начали угасать и костры, рассеянные по всему миру. Тогда Гвин нашел для них топливо – человечность. Эта загадочная субстанция, присущая каждому человеку, может ненадолго поддержать костер. Но откуда взялась человечность и что она собой представляет?

В то время как Гвин и другие боги использовали великие души для достижения могущества и изменения мира, хитрый карлик, позже получивший имя Манус и владевший темной душой, таился ото всех. Он стал первым человеком, и все его потомки получили частичку той самой темной души – человечность. Быть может, темная душа изначально была топливом первородного пламени? Или карлик всех перехитрил и каждая сожженная в костре человечность в действительности лишь приближала наступление тьмы?

Но человечность оказалась не единственным наследием Мануса. Со временем по миру распространилось проклятие: у некоторых людей на теле проявлялся знак тьмы, превращающий их в бессмертную нежить. Умирая, проклятые возрождались у костров, теряя частичку человечности, постепенно сходя с ума и превращаясь в полых.

Общество предпочло ссылать их в прибежище нежити, где им предстояло томиться до конца дней. Дол-



АНОР ЛОНДО стал резиденцией Гвина. Именно поэтому в городе столько башен, стремящихся к солнцу

гое время Гвин даже не воспринимал угрозу всерьез. До тех пор, пока в поселке Олачиль не появился первозмей Каас.

Каас хитростью убедил жителей Олачиля вскрыть могилу первого человека. Сделав это, они выпустили на свободу не только отца всех людей, но и бездну, неумолимого врага всего живого. Никто точно не знает, что такое бездна. Но, вероятнее всего, это и есть растущая и крепнущая темная душа, некогда найденная хитрым карликом. Вполне возможно, что боги сами питали ее мощь, скармливая людскую человечность языкам пламени.

Влияние Мануса извратило человечность жителей Олачиля, превратив их в ужасных монстров. Чтобы предотвратить катастрофу, Гвин послал в поселок сэра Арториаса, одного из четверых самых доверенных рыцарей. Арториас стал единственным, кто смог проникнуть в пораженный бездной Олачиль, за что и был прозван Путником бездны. Однако удача в походе ему не сопутствовала: Арториас не только не сумел остановить Мануса, но и сам оказался развращен бездной.

Но час этого мира еще не настал – Манус сам погубил себя. Преследуя лишь ему ведомые цели, он затянул в свое время избранного мертвеца, проклятую нежить из далекого будущего, и пал от его меча, что породило легенду о сэре Арториасе, остановившем бездну. И бездна вправду была на время остановлена, но начало было положено, а Каас остался жив.

Коварный змей снова проявил себя в Новом Лондо, великом городе, раскинувшемся у стен Анор Лондо. Правили городом четыре мудрых короля, достойнейшие из людей. Сам Гвин признал их мудрость и подарил им частицу своей великой души.

Каас сумел развратить и их умы. Он научил королей технике вытягивания человечности из людей и уговорил пожертвовать ему человечность всех жителей города, пообещав в обмен бессмертие. Новый Лондо оказался во власти бездны, а сами короли были обмануты и стали пешками в руках Кааса.

Чтобы не допустить распространения бездны из Нового Лондо, Гвин приказал затопить город вместе со всеми его обитателями. Это событие стало переломным. Бездна уже стояла у порога. Страх охватил Анор Лондо.

В НАРИСОВАННОМ МИРЕ
Ариамиса можно отыскать множество чудесных вещей. Там же, по слухам, томилось и странное существо-полукровка, созданное Ситом в ходе его экспериментов

СПОСОБНОСТИ
Гвиндолина отразились и на внешности – в его женственном силуэте сложно угадать юношу

В ОЖИДАНИИ
избранного мертвеца Гвиндолин создал в Анор Лондо видимость благополучия: в небе засияло фальшивое солнце, и Гвиневер, почти не отличимая от настоящей, заняла свое место

БОГАМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

Ты, кто избран из мертвецов. Покинув прибежище нежити, отправляйся в странствие к землям древних повелителей. Ударь в колокол пробуждения, и тебе откроется судьба нежити.

Но в королевстве все было совсем не радужно и без учета надвигающейся тьмы: Гвин и другие боги чуть не пали жертвами заговора. Неизвестные культисты создали темный уголь, с помощью которого можно выковать оружие, способное сразить даже бога. Предводителем заговорщиков оказался Хавел Скала – близкий друг Гвина и епископ «Белого пути», ковенанта, что уничтожал проклятых мертвецов и искал новые способы возжечь пламя. План был раскрыт, Хавел отправился в вечное заточение, а Гвин лишился ценного союзника.

Поглядев на творящуюся неразбериху, многие боги просто покинули Анор Лондо и скрылись в даль-

них землях. Среди них была и Гвиневер, сбежавшая с богом огня Фланном. Эти потрясения оставили на Гвине свой отпечаток: он сделался подозрительным и отправил в заточение богиню греха Велку, побоявшись, что и сам может попасть в список грешников. Ее тюрьмой стал нарисованный мир Ариамиса, место, созданное для того, чтобы прятать особенно неприятные секреты. Но сильнее всего Гвина потряс инцидент в Изалите.

Ведьма Изалита, долго раздумывавшая над тем, как поддержать угасающее пламя, в конце концов решила создать новое с помощью огненной магии. В какой-то мере ей это удалось, но ее огонь получился уродливым и осквернённым, поглотил саму ведьму и породил ложе хаоса, давшее начало омерзительным демонам. Обитатели города гибли один за другим, а немногочисленные выжившие мутировали в ужасных созданий. Даже дети ведьмы не избежали жуткой участи: сын превратился в огромного бесформенного демона, а две дочери частично лишились человеческого облика.

Гвин отправил на борьбу с демонами своих лучших рыцарей. Большинство из них пало в бою, а те, что выжили, обагрили свои доспехи в демоническом пламени и темными тенями до сих преследуют порождений хаоса по всему Лордрану.

Гвин остался ни с чем. Семья покинула его. Силы его рассеяны по миру. Оставшихся соратников можно пересчитать по пальцам. Огонь почти угас.

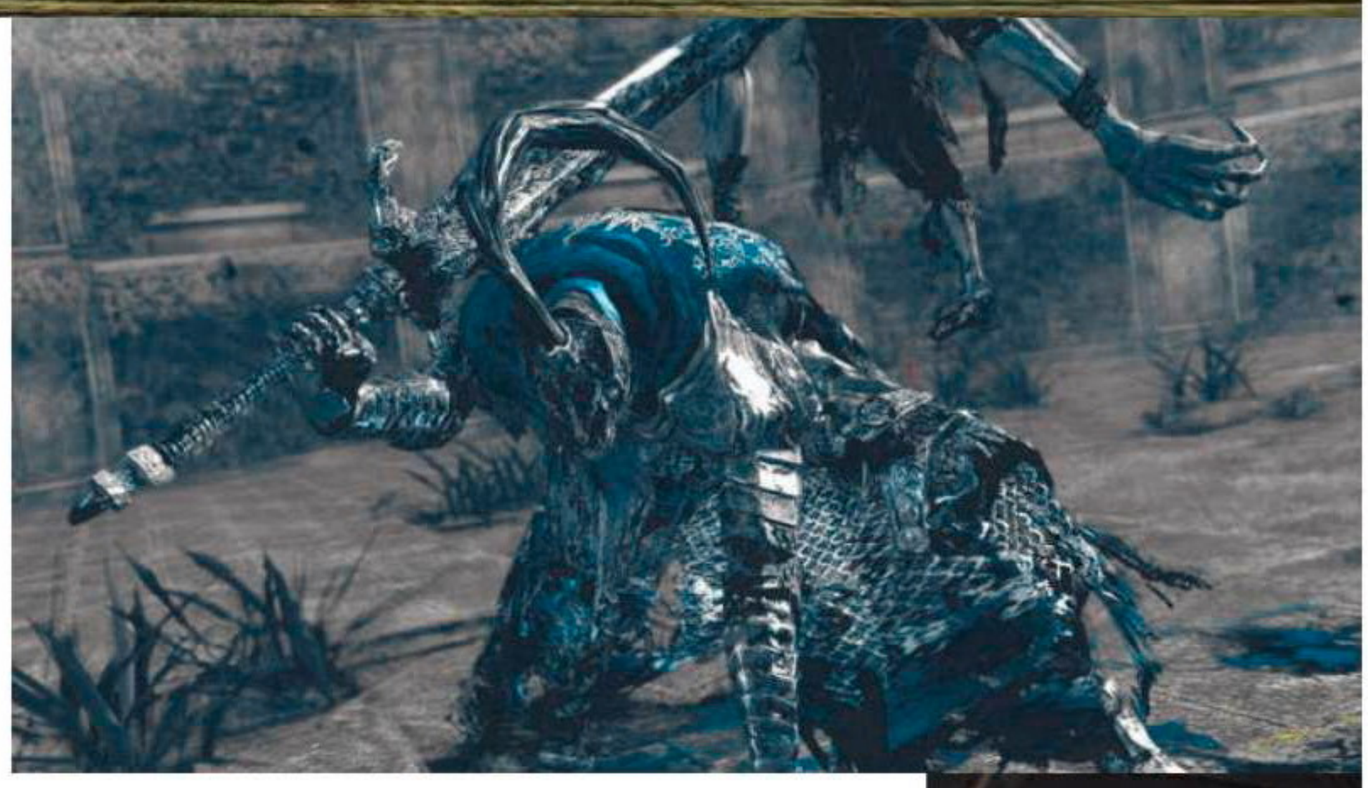
Тогда король и принял судьбоносное решение – отправиться в горнило первородного пламени и принести себя в жертву в отчаянной попытке разжечь огонь. От монарха осталась лишь пустая оболочка, он сгорел дотла и сделался первым повелителем пепла. Но единственной великой души было недостаточно. Жертва Гвина помогла продлить эпоху огня еще на мгновенье, но Лордран опустел, а проклятие нежити так и не было побеждено.

Однако надежда не угасла окончательно. В Лордране еще остался бог – Гвиндолин. Сын Гвина остался ждать избранного мертвеца, того, кто сможет добыть великие души и с их помощью возжечь первое пламя.

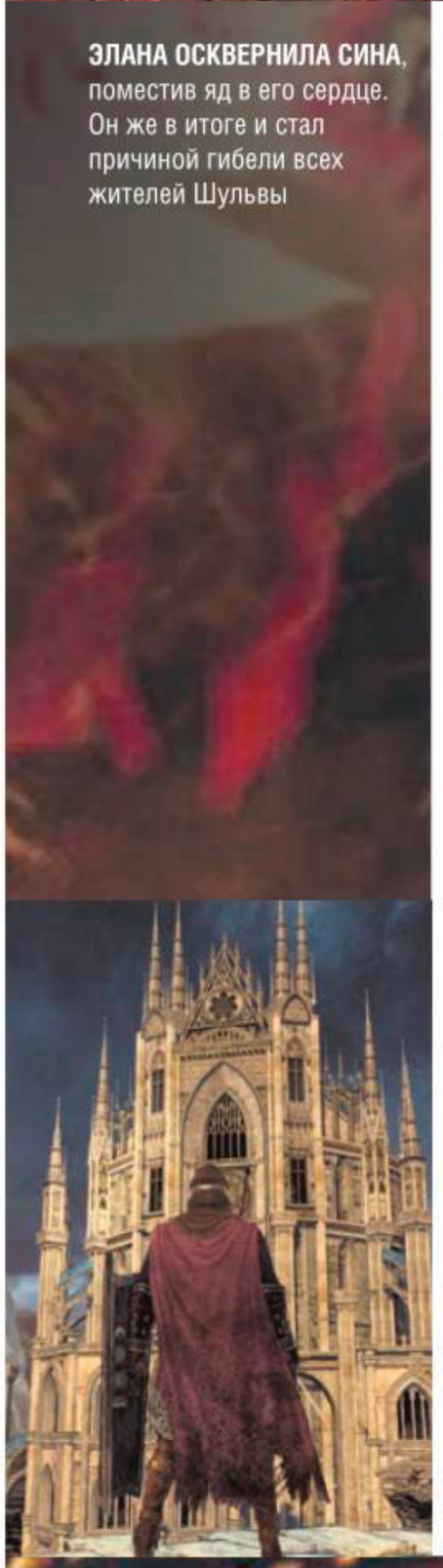
Избранный мертвец действительно пришел. Тот самый воин, что некогда сразил Мануса Отца бездны, мрачным жнецом прошелся по землям Лордрана и силой вырвал великие души из рук прежних богов. Четыре короля, ложе хаоса, Нито, Нагой Сит – все пали от его руки.

Воспользовался ли он своей силой, чтобы продлить эпоху огня? Некоторые говорят, что да, предпочитая верить сказкам. Избранный мертвец благородно пожертвовал собой, сгорев и заставив пламя сиять столь же ярко, как и в момент рождения. Но в реальности такому благородству места нет.

Мертвец встретил на своем пути Кааса, и тот соблазнил его обещаниями безграничной божественной мощи. Пожелав стать темным повелителем в новой эпохе, мертвец просто скрылся во тьме, оставив угли, некогда бывшие первым пламенем, тлеть. Но пока тлеют угли, теплится и надежда. И однажды пламя вновь родится, дав начало новому циклу.



В ОЛАЧИЛЬ
сэр Арториас отправился со своим верным другом, волчонком Сифом. Защищая его, Арториас и стал жертвой бездны



ЭЛАНА ОСКВЕРНИЛА СИНА, поместив яд в его сердце. Он же в итоге и стал причиной гибели всех жителей Шульвы

ЧАСТЬ **ВТОРАЯ**

ЭПОХА ТЬМЫ

Не известно, сколько лет минуло со времен правления Гвина и как скоро пламя затеплилось вновь, но там, где некогда был Лордран, многие королевства успели зародиться, увидеть свой расцвет и пасть.

А потом пришли братья Вендрик и Алдия. Вендрик сразил четверых безымянных великих и заполучил их души. Обретенное могущество позволило ему основать великое королевство Дранглик. Никто не знает, как именно распорядился душами король, но сам он был человеком, и королевство его было построено для людей. Поговаривают, что души он пожертвовал первому пламени, благодаря чему и смог вместе со своими будущими подданными обрести человеческий облик.

НОВЫЙ РАССВЕТ

Есть лишь два пути: следовать правилам этого мира или уничтожить их.

Каждому королю нужна верная королева. Супруга Вендрика прибыла из далеких земель и предупредила короля об угрозе со стороны великанов, обитающих за морем и готовых разрушить молодое королевство.

Собрав своих лучших воинов, Вендрик отправился в поход, разграбил земли великанов и украл у них нечто невероятно ценное. Никто не знает точно, что именно король привез из-за моря, только благодаря этой вещи он постиг тайну сотворения големов – искусственных созданий, оживляемых с помощью душ. С их помощью возводились неприступные стены, прокладывались огромные мосты и был отстроен замок Дранглик.

В королевстве Вендрика воцарился мир. До тех пор, пока не появились первые носители знака тьмы. Пламя начало гаснуть.

Проклятых мертвецов становилось все больше, и король не знал, как с этим бороться. Нежить пытались уничтожать, запирать в клетках, увозить на кораблях в далекие земли, но носителей знака становилось все больше. Вендрик испугался, ведь он тоже был человеком и опасался «заразиться» проклятием от своих подданных.

Тогда он и обратился к своему брату, надеясь вместе с ним вместе отыскать лекарство.

В поисках ответов братья решили прибегнуть к помощи драконов, но не к их слабым потомкам, не обладающим и толикой мощи предков, а к древним первородным созданиям. И правда, кто еще может раскрыть тайны жизни и смерти, если не существо, что не жило и не умирало?

Остается загадкой, откуда Алдия мог знать о природе первых драконов, но с помощью костей древнего дракона и души одного из великанов было создано существо – копия прежних хозяев мира. И оно заговорило.

Никто не знает, что именно Вендрику и Алдии удалось выведать у двойника древнего дракона, но вскоре после его создания на свет появилась Шаналотта, она же Изумрудная Вестница, дитя драконов, воспитанное людьми. Позже ее иногда описывали как последнюю хранительницу огня, и это довольно точно передает смысл ее предназначения. Видимо, дракон открыл королю и его брату истинную причину проклятия, и они задумали создать существо, способное вечно поддерживать первородное пламя. Но их план потерпел крах, Шаналотта получилась не такой, как они рассчитывали, и проклятие с ее помощью побороть не удалось.

АЛДИЯ
в государственных делах был не заинтересован и вскоре заперся в собственном поместье, предпочитая полностью отдаться неведомым экспериментам

ТЕМНАЯ ДУША

Сокрушительная тоска, забытая радость, чувство одержимости потерянной вещью и искренняя надежда вновь обрести ее... Могли ли эти мысли принадлежать чудовищу из бездны? Но, может, если это так, оно и не было чудовищем?

Однако проклятие оказалось меньшей из проблем королевства – великаны пришли, чтобы забрать свое. Разразилась долгая кровопролитная война, затронувшая сразу несколько поколений.

Вендрику пришлось тяжело, Дранглик лежал в руинах. Война ознаменовала переломный момент: Вендрик впервые всерьез задумался об источнике своих несчастий. Великаны мстили Дранглику за вторжение, но вправду ли они собирались напасть на королевство первыми? Кто уговорил короля вторгнуться в чужие земли и украсть священный артефакт? Вендрик понял, что тьма подобралась к нему ближе, чем он мог ожидать, и имя ей – Нашандра. Но кем была его королева и что за угроза от нее исходила? Этого Вендрик знать не мог. Может быть, оно и к лучшему.

Много веков назад, когда первый человек Манус был сражен в бездне, его душа разделилась на части. Каждая из этих частичек отражала стороны личности Отца бездны, и каждая обрела форму.

Первой была Элана, отражение ярости и злобы Мануса. Она стала спутницей Утонувшего короля, давным-давно правившего прекрасным подземным городом Шульва, жители которого поклонялись живому древнему дракону Сину. Элана использовала короля, чтобы быть ближе к дремлющему дракону. Она питалась его мощью и копила души в надежде рано или поздно нанести удар и отомстить за своего «отца».

Второй была Надалия, воплощение одиночества Отца бездны. Ее намерения остаются неизвестными, ведь, когда она пришла к Железному королю, чтобы стать его супругой, он уже сгинул.

Старый Железный король был могучим правителем, сумевшим поднять свое королевство из самых низов. В его землях добывали огромное количество железа, ковали и выплавляли невиданные доспехи, оружие и механизмы.

Творения короля были столь же великими, сколь и ужасными. Он создал металлического демона из плавильни, получившего настоящую душу. Демон и погубил короля. Одним ударом он отправил того в раскаленную лаву, где король встретился с чем-то, что и его самого превратило в огромного безобразного демона.

В отчаянии Надалия отреклась от своего тела и обосновалась в мглистой башне, за отравляющим тума-

ДО СВОЕЙ ГИБЕЛИ
или до скончания времен Надалия будет в одиночестве ждать своего короля

НАШАНДРА
пленила Вендрика своей красотой. И это вовсе не удивительно, ведь она очень похожа на Зарю, прекрасную принцессу Олачиля, некогда похищенную Манусом

АЛЬСАННА
живое подтверждение тому, что Манус не всегда был чудовищем

ном. Под его влиянием люди становились беспрекословными прислужниками одинокой королевы.

Третий осколок души Мануса стал Альсанной, немым оракулом, вечно успокаивающим пробудившийся огонь хаоса в городе Элеум Лойс. Это символ надежды, единственного светлого чувства, жившего в сердце первого человека.

Она сделалась супругой Короля слоновой кости, вместе с ней охранявшего подданных от порождений хаоса. Король чувствовал темное начало Альсанны, но доверял ей. Прежде чем отправиться в самое сердце хаоса, чтобы покончить с ним раз и навсегда, он оставил Альсанне высочайший символ власти – церемониальный клинок Элеум Лойс. Альсанна поборола тьму внутри себя: даже после смерти короля она осталась на своем вечном посту.

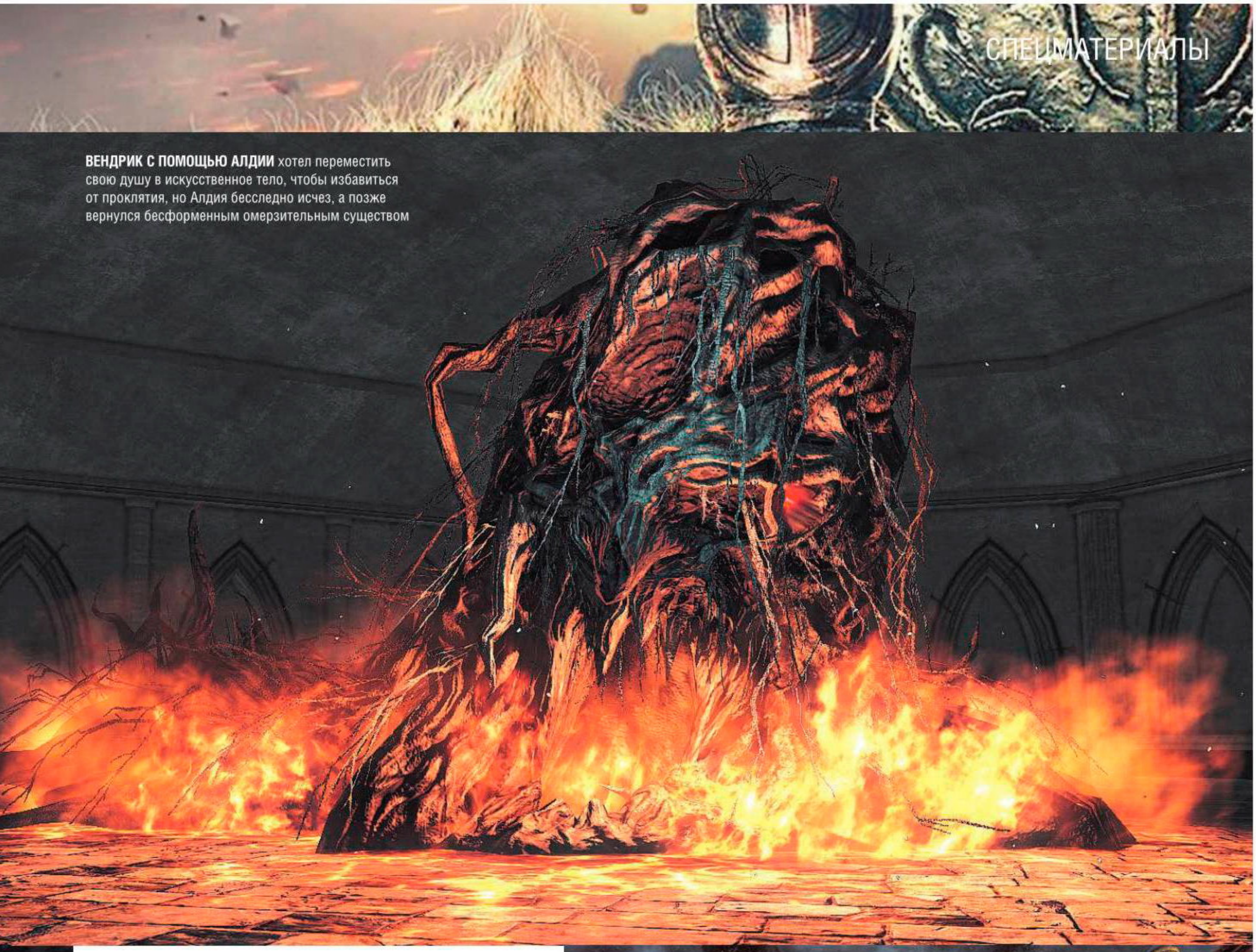
Четвертый же осколок воплотился в Нашандру, олицетворение одержимости Мануса. Он так страстно желал заполучить некую вещь, что ради нее, рискуя всем, затащил избранного мертвеца в свое время. Столь же сильно Нашандра желала силы первого пламени. Она манипулировала Вендриком, всеми правдами и неправдами подталкивая его к тому, чтобы он возжег пламя, пожертвовав собой. После гибели короля сила первородного огня досталась бы ей. а Манус, ее отец, был бы отомщен.

ВЕЧНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Трон обязательно примет тебя. Но остается вопрос... Что тебе на самом деле нужно? Свет? Тьма? Или что-то совсем другое?

Почувствовав в Нашандре угрозу, Вендрик отбросил идею возжечь пламя ценой собственной жизни. Он твердо решил найти способ нарушить цикл, выйти из бесконечного круга затухания и возжигания огня, избавив при этом человечество от проклятия.

После долгих раздумий он решил заполучить короны других королей. Как это должно было избавить



ВЕНДРИК С ПОМОЩЬЮ АЛДИИ хотел переместить свою душу в искусственное тело, чтобы избавиться от проклятия, но Алдия бесследно исчез, а позже вернулся бесформенным омерзительным существом

нежить от проклятия и кто подал Вендрику такую идею, не известно, но, вероятнее всего, это был его брат Алдия. Кто знает, какие открытия он совершил в стенах своего особняка? Да и сам Вендрик славился как человек, познавший тайны души. Быть может, именно в душах носителей тех корон и было дело?

Вендрик послал своих рыцарей в Шульву, где те напали на дракона Сина, но погибли от яда, что истек из его груди. В Мглистой башне все рыцари погибли в борьбе с прислужниками Надалии. В обоих случаях Вендрик ни на шаг не приблизился к коронам. До Элеум Лойс его воины добраться, видимо, не успели вовсе.

В отчаянии Вендрик отправился в склеп нежити и замуровал себя за дверью, которую может открыть только человек. С собой он взял королевское кольцо, необходимое для открытия врат к трону желаний, стоящему в горниле первого пламени. Король сделал все, чтобы Нашандра никогда не добралась до трона. Его единственная надежда, как и во времена Гвина, – появление нового избранного мертвеца. И такой мертвец снова нашелся. Под покровительством Шаналотты он прошел по проклятым землям Дранглика. От его руки пал повелитель великанов, некогда обративший Дранглик в руины. Забытая грешница, приговорившая себя к вечным страданиям за безуспешную попытку возжечь пламя. Старый Железный король, который, по слухам, нашел в лаве частичку души самого Гвина. Гниющий в глубинах помойки, перенявший, как говорят, силу первого из мертвых.

И даже отродья Мануса не ускользнули от меча героя. Могущественные души напитали мертвеца, и он мог воссесть на трон желаний, продлив эпоху огня.

ЛИЧНАЯ ГВАРДИЯ короля Вендрика патрулировала небо Дранглика на приручённых вивернах, но на обломках королевства эти потомки древних драконов уже никому не служат

Но избранный мертвец снова выбрал другой путь. Он встретил Алдию, и тот убедил его в бессмысленности продолжения цикла. Возжечь огонь или предоставить мир тьме – это не имеет значения. Огонь вернется, и проклятие нежити всегда будет сопутствовать ему. Цикл должен быть прерван.

К этому стремился Вендрик, но у него не хватило сил. Хватит ли у избранного мертвеца? В отличие от Вендрика, он смог добыть короны всех великих королей. Это не сняло само проклятие, зато полностью сняло его симптомы. Герой больше не боялся стать полым. Он оставался человеком, сколько бы ни умирал. Он вышел за пределы цикла и отправился на поиски средства от проклятия, оставив пламя медленно угасать.

ВЕЛИКАЯ СУДЬБА была Йорму предначертана изначально, ведь он прямой потомок повелителя великанов, который много лет назад почти уничтожил королевство Вендрика

ЧАСТЬ **ТРЕТЬЯ**

ЭПОХА ЛЮДЕЙ

Мы, негорящие, – жалкие существа. Даже умереть не можем. И они хотят, чтобы мы искали повелителей пепла и возвращали их на заплесневелые троны. Меня это выводит из себя. Но мы и есть истинные легенды, у нас достаточно мужества, чтобы зажечь огонь. Негоже нам пред ними пресмыкаться.

Исследуя север, пилигримы убеждаются, что старые сказанья не врут. Замок, что зовется Лотриком, стоит там, где сходятся земли повелителей пепла. Там, где когда-то рождалось и гасло великое пламя.

И оно гаснет снова. Колокол звенит, и повелители пепла поднимаются из могил. Они оставят свои троны, и негорящие восстанут – проклятая нежить, недостойная стать пеплом. Негорящие всегда ищут угли.

Никто не знает, сколько циклов затухания и разжигания огня пережил этот мир. Да и течение времени здесь искривлено: разные эпохи сходятся в одном месте, а герои былых времен то появляются во плоти, то исчезают, будто их никогда и не было. Проходят века, королевства на землях Лордрана вырастают, уходят и забываются.

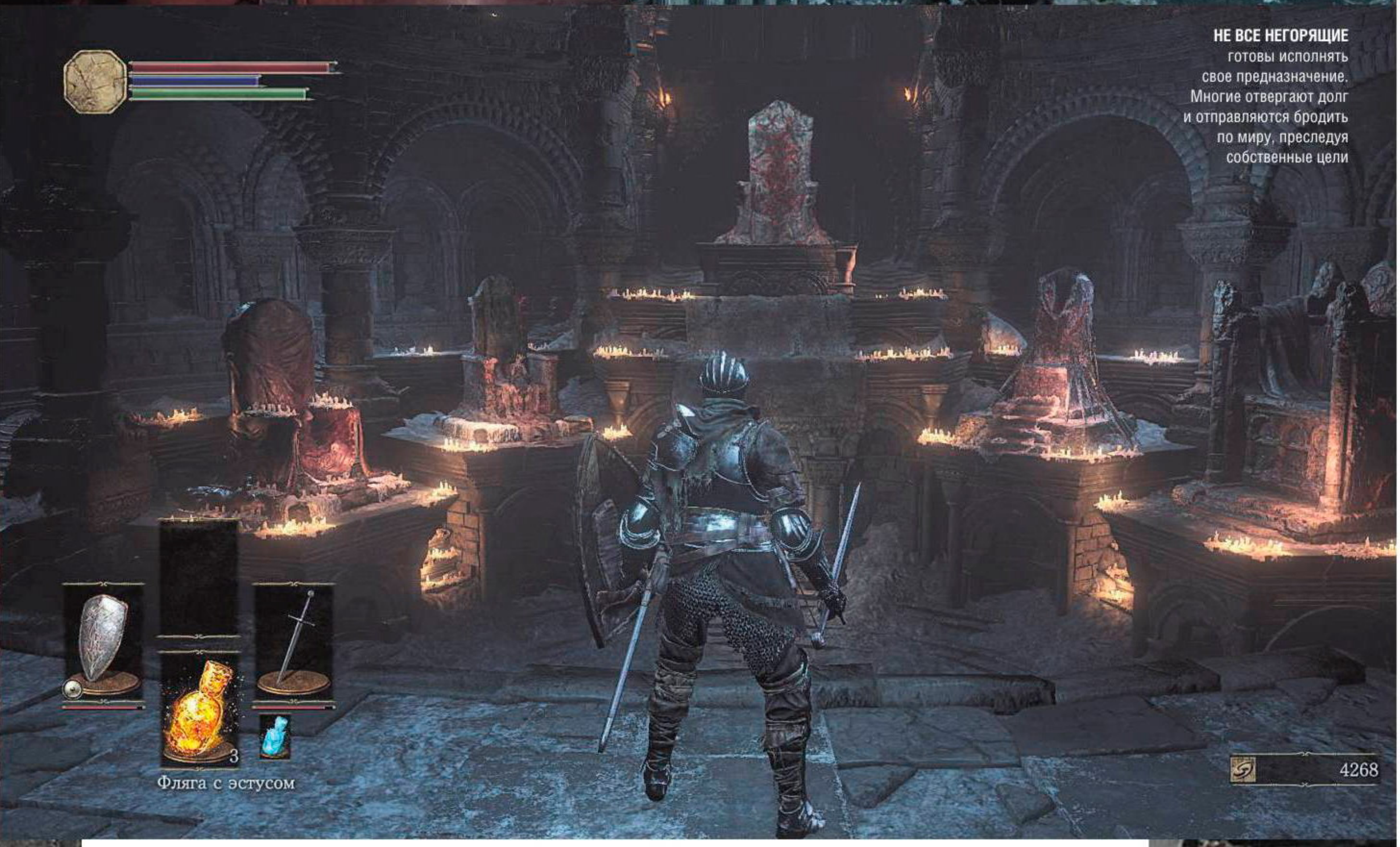
Но внешние земли неизменны. Астора, Мирра, Винхейм – тамошние пилигримы по-прежнему приходят сюда. Но как это возможно? Быть может, там, за пределами Лордрана, время движется по прямой, а на родине первого пламени то замедляет, то ускоряет свой ход, а то и вовсе поворачивает вспять? Может быть, один год во внешних землях равен сотне лет, проведенных на земле древних богов?

Как бы то ни было, королевство Гвина пало много столетий назад, даже о Дранглике никто уже не помнит. Колокол звенит, а повелители пепла пробуждаются. Кроме них, восстают и негорящие – такая же нежить, как и все проклятые, но кое-что делает их особенными. Когда первородное пламя вспыхивает с новой силой и его языки скользят по земле – проклятые сгорают. Их белые кости становятся основой и топливом костров, несущих свет пламени во все уголки мира. Они исполняют свое предназначение.

Но есть и те, кого пламя отвергает. Те лишь забываются долгим сном в ожидании ударов колокола. Когда пламя начнет угасать, они отправятся искать повелителей, чтобы те заняли свои троны. У негорящих нет души – они лишь сосуды, способные вместить столько чужих душ, сколько потребуется. Поэтому они не могут стать полыми. Они будут умирать сотни раз, но не поте-

НО ОДНАЖДЫ
маленькие огоньки снова
запляшут в темноте.
И хранительница всегда
будет к ним тянуться

НЕ ВСЕ НЕГОРЯЩИЕ
готовы исполнять
свое предназначение.
Многие отвергают долг
и отправляются бродить
по миру, преследуя
собственные цели



Фляга с эстусом

ряют рассудок и будут продолжать поиски. Повелители должны воссесть на подготовленные для них троны в храме огня. Либо они, либо их пепел.

Но откуда же тогда взялись повелители пепла? Олдрик, святой покровитель глубин, легион нежити Фаррона, мрачный великан Йорм. Как они обрели титул, который носил сам Гвин?

Говорят, что каждый из них когда-то возжег пламя и что они должны сделать это снова. Но немногие готовы на это пойти. Ведомые только им известными целями, повелители покидают свои гробницы. Негорящие выходят на охоту. Но кто те, на кого объявлена охота?

ГЛУБОКОЕ МОРЕ

Его сделали повелителем пепла. Не за достоинства, а из-за силы. Такой вот, видишь ли, повелитель. У нас вообще есть шанс?

Олдрик был рожден в Иритилле, городе в холодной, освещаемой лишь луной долине, сегодня окружающей некогда великий город богов Анор Лондо. Позже Олдрик стал клириком, что, однако, не побудило его отказаться от главного пристрастия – поедания людей. Пожирал он их в таком количестве, что разросся до невероятных размеров и размяк, после чего его заперли в храме глубин.

Происхождение и пристрастия Олдрика заставляют многих думать, что под его личиной скрывается палач Смоуг, легендарный воин, чуть было не вошедший в число приближенных рыцарей Гвина. Встать в один ряд с сэром Арториасом, Орнштейном, Сиаран и Гохом ему не позволил как раз каннибализм – Смоуг обожал дробить кости жертв огромным молотом и поедать останки.

Но чем больше ел Олдрик, тем сильнее становился, так что кормить его не переставали, а тропа, по кото-

РАЗ ЗА РАЗОМ
легионеры убивали друг друга в собственной крепости, но затем оживали – и все начиналось вновь

НАКОНЕЦ-ТО
настала свободная эпоха людей

рой везли людей ему на съедение, была названа путем жертв. Многие поневоле прошли по нему, чтобы сгинуть в чреве ненасытного клирика. Ходят слухи, что избежать этого удалось лишь детям Горацию и Анри. Должно быть, они до сих бродят по этим землям в поисках отмщения.

В конце концов Олдрик стал достаточно силен, и его сделали повелителем пепла. Едва ли он сам этого хотел, но на этом его история не заканчивается. Олдрик размышлял о затухающем пламени, ему было видение новой эпохи – эпохи глубокого моря. Тогда-то он и начал пожирать богов.

В деле поглощения божественной силы у Олдрика был могущественный союзник – понтифик Саливан. О его происхождении почти ничего не известно, но в Иритилле он добился такого влияния, что стал почти королем всей долины. Учитывая видение Олдрика, любопытно, что некоторым своим воинам понтифик вручал особые кольца с темным глазом. Вглядываясь в эти глаза, бойцы свирепели и со временем окончательно превращались в зверей.

По воле Олдрика понтифик заключил Йоршку, сестру Гвиндолина, в высокой башне, а самого древнего бога Луны запер в старом храме. Там же Олдрик его и поглотил, ознаменовав окончание эпохи богов.

ДОЛГ ЧЕСТИ

Внутри крепости, задув пламя трех алтарей, откроется дверь к волчьей крови. Похоже, даже проклятая нежить – и та хочет быть особенной. Мне жаль эти никчемные души.

Куда меньше известно о хранителях бездны. Эти воины некогда были обычной безымянной нежитью, но легенды об Арториасе вдохновили их и дали им цель. Они заняли крепость в лесу Фаррона – ядовитом болоте, месте, где когда-то стоял поселок Олачиль и цвел сад темных корней. Там же родилась и бездна. В лесу они встретили старого волка Фаррона, который напитал их своей кровью, объединив их души и придав сил. Так зародился беспощадный легион нежити Фаррона.

Своей целью легион сделал охоту на порождения бездны и пресечение распространения скверны. Легионеры были готовы сжигать дотла целые города при малейшем подозрении на контакт жителей с бездной, что принесло воинам устрашающую и даже дурную славу.

Как и при каких обстоятельствах бойцы легиона пожертвовали собой ради возжигания пламени, никто не знает, но, когда прозвонил колокол, они восстали не теми, кем были прежде. Бездна затуманила их разум, поглотила, оставив свои следы даже на доспехах, и воины утонули в бесконечной и бессмысленной войне друг с другом. Но как бездна сумела поработить тех, кто так рьяно с ней боролся?

Прямо под залами крепости легионеров раскинулись огромные катакомбы, в центре которых захоронен череп древнего повелителя Вольнира. Когда-то давно он правил государством Картус. Воины Картуса славились своей боевой подготовкой, уникальной пироман-

БРАТЬЯ РАЗДЕЛИЛИ СУДЬБЫ друг друга, и их души почти слились в одну

тией, разработанной без оглядки на учение Квиланы, и жестокостью на поле боя.

Таким был и сам Вольнир. Он захватил все окрестные государства, растерев в порошок короны их правителей и отлив из них собственный венец. Всю жизнь Вольнир стремился лишь к росту своей власти. Однажды безграничной власти ему стало мало и он возжелал узнать секрет вечной жизни. В поисках ответов он все глубже погружался в изучение пиромантии, практикуя все более темные и опасные чары. Это и привело его к бездне. Запретные знания манили повелителя, и он дал бездне поглотить себя.

Взглянув в лицо вечной тьме, он впервые испугался и обратился с мольбой к богам, но услышать его было некому. Тогда он принял свою судьбу. Достигнув самых мерзких глубин бездны, Вольнир открыл черное пламя и сотворил запретную пиромантию, основанную на нем.

История не знает наверняка, как его череп оказался в катакомбах. Быть может, бывшие подданные предпочли спрятать останки предавшегося тьме повелителя

САМО СОЛНЦЕ в Лотрике медленно погибает, но проклятые продолжают тянуться к нему

ГОВОРЯТ, ЧТО СМОУГ был убит избранным мертвецом много веков назад и Олдрик им быть никак не может. В любом случае он вполне мог проглотить останки Смоуга

НЕКОТОРЫЕ УГОЛКИ королевства были спрятаны веками и оставались недоступными даже для богов

подальше от родных земель. А может, и сами легионеры доставили череп в катакомбы, чтобы защитить мир от его тлетворного влияния. Но они не справились. Как и прародитель их легиона – Арториас. Бездну невозможно уничтожить.

КОРОЛЬ БЕЗ КОРОЛЕВСТВА

Да осветит Солнце этого повелителя пепла.

Не совладал со своим бременем и великан Йорм, правитель Осквернённой столицы. Йорм бесстрашно вел армии в бой, лично сражаясь в авангарде. Благодаря огромному щиту он становился неуязвимым на поле боя. Но однажды не смог защитить и потерял кого-то, кто был ему дорог. Тогда он отказался от щита, соорудил себе мачете невероятного размера и стал еще яростнее в бою.

Со временем одинокий Йорм сделался мудрым правителем Осквернённой столицы, пристанища умелых колдунов, считавших себя наследниками учения знаменитого Логана Большой Шляпы. Но жители столицы страдали из-за порождений осквернённого пламени, давным-давно сотворенного ведьмой Изалитой. Йорм решил пожертвовать собой и стать повелителем пепла, чтобы раз и навсегда уничтожить осквернённое пламя.

ПОЕДАНИЕ БОГОВ отразилось на облике Олдрика, по которому можно понять, что он успел добраться до останков Нито и пожрал заточенное в нарисованном мире творение Сита – Присциллу-полукровку

Йорм догадывался, что процесс возжигания огня может пагубно сказаться на его рассудке. Он решил обезопасить жителей, вручив им меч Повелитель бурь, единственное оружие, способное его повергнуть. Но был и второй подобный меч, и его Йорм отдал своему доброму другу Сигварду из Катарины, взяв с него слово: если что-то пойдет не так, Сигвард должен прикончить великана. Приготовления были завершены, и Йорм принял свою судьбу.

Ему действительно удалось уничтожить осквернённое пламя. Те немногие смельчаки, что побывали в руинах древнего Изалита, говорят, что даже там демоны почти выродились. Но последняя вспышка огня, породившего хаос, забрала с собой всех жителей Осквернённой столицы. Возможно, именно тогда Йорм и сделался безразличен к судьбе мира. Пробудившись от звона колокола, он просто вернулся в свой опустевший город.

ГОЛУБАЯ КРОВЬ

Мантия повелителя меня не интересует. Проклятие зажигания огня, наследие повелителей, да гори оно все огнем. Сделано уже достаточно, тебе пора отдохнуть.

Но были еще двое: скромный человек, смиренно принявший свою судьбу, и тот, кто отказался исполнять предназначение.

Лудлет Курляндский, единственный из всех повелителей, занял положенный ему трон по первому же звону колокола. Лудлет – человек с загадочным прошлым, о нем почти ничего не известно. Как и о Курляндии, стране, откуда он был изгнан. Но кое-чем эти загадочные земли прославились. Например, транспозицией – искусством изготавливать из осквернённых душ предметы, заключающие их сущность. В остальном мире подобные занятия под строгим запретом.

Когда-то Лудлет был знаком с хранительницей огня, которая смогла заглянуть в бездну и увидела там предательство – темное будущее без огня. Тогда изгнанник и решил возжечь пламя.

Второй же – принц Лотрик, младший сын Оцейроса, бывшего короля земель, окружающих замок Лотрик. Матерью Лотрика была Гвиневер, принцесса света и любимая дочь Гвина. Никто не знает, когда и зачем она пришла в эти земли, но и здесь она была известна как добрая и заботливая женщина, благословляющая рыцарей, стоящих на страже родины.

Принц родился слабым и болезненным, едва мог самостоятельно передвигаться. Тем не менее ему было уготовано важное место в истории родного королевства: Лотрик, как и некогда Гвин, должен был стать повелителем пепла. Но он отказался.

РЫЦАРИ ЛОТРИКА верны своему королевству. Даже после исчезновения короля продолжают защищать стены родного замка

МНОГИЕ ВЕРЯТ, что старый волк не кто иной, как Сиф, лучший друг и верный спутник Арториаса

С детства Лотрик воспитывался мудрецом, ставившим под сомнение необходимость возжигания пламени. Возможно, именно его учение повлияло на принца. А возможно, Лотрик сам так решил. Цикл возжигания огня он назвал проклятием, решив спокойно наблюдать за угасающим пламенем. В конце концов, тьма – это не только бесконечная ночь, но и бесконечный покой.

Легко поверить, что Лотрик просто устал от жизни и с детства был в ней разочарован. Ведь, как говорят, родился он не только слабым, но и изуродованным. Всю жизнь он носил глухой балахон с капюшоном, и все, что можно было видеть, – его руки с длинными когтистыми пальцами. Словно у дракона.

Простое совпадение? Его отец, король Оцейрос, состоял в культе Нагого Сита, изучающего наследие первородного дракона и величайшего исследователя его трудов – Логана Большой Шляпы. Что за эксперименты проводил культ, не известно, но окончились они превращением короля в мерзкое существо, напоминающее одновременно человека и дракона без чешуи.

У Лотрика был старший брат Лориан, предположительно, рожденный еще до вступления Оцейроса в культ. Лориан рос сильным юношей и стал храбрым рыцарем. Но однажды что-то в нем изменилось, и он добровольно разделил проклятие брата.

Еще поговаривают, что когда-то он поверг своим мечом принца-демона и клинок напитался силой хаоса. С тех пор меч источает проклятое пламя, став его источником. Быть может, в нем причина появления над замком странных летающих созданий, так напоминающих порождений ложи хаоса?

Как бы то ни было, узнать это наверняка нам не дано, их предназначение остается неизвестным.

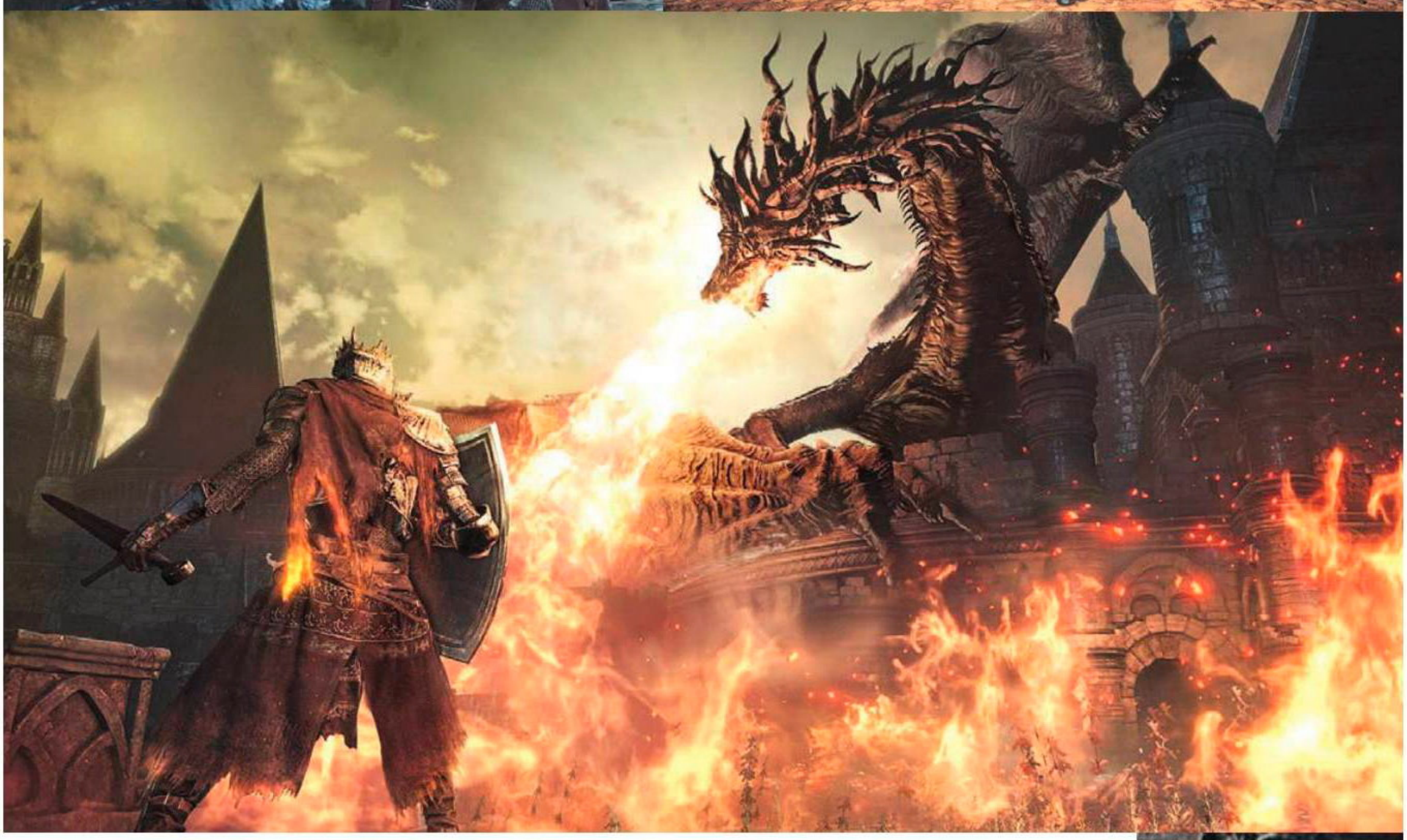
МЕРТВЫЕ БОГИ

Век огня начали старые боги, и он поддерживался огнем. Но богов больше нет, а всесильный огонь достоин преемника. Конечно, такого, как повелитель опустошенных, который примерит истинную маску человечества.

Во все времена, сколь бы темными они ни были, находился избранный мертвец. И так случилось снова. Негорящий восстал из могилы и пришел в храм огня. Последняя хранительница направляла его и помогла получить и нарастить силу из поглощенных в бою душ.

Один за другим повелители пепла пали от его клинка. Их прах был сожжен, и проход в горнило первого пламени открылся. Там, за пределами времени и пространства, в окружении сразу всех минувших эпох, мертвец встретил Душу пепла, воплощение душ всех тех, кто когда-то поддержал пламя. И даже это бессмертное создание было повержено. Что же дальше?

Одни говорят, что мертвец, не колеблясь, возжег пламя снова, но огонь был столь слаб, что надежда едва теплилась среди робко пляшущих языков, – когда-нибудь пламя умрет окончательно и не останется ничего. Другие же рассказывают, что героем овладела



ЛОРДРАН видел сотни и тысячи героев, пришедших сюда в поисках знаний и могущества, однако до сих пор эти земли полны тайн

жажда власти и он попытался украсть пламя, наполнив свое тело его силой. Если так, то мертвец был глуп – простая нежить никогда не сможет совладать с силой, кою даже древние боги не смогли обуздать. Но некоторые шепчут, что все было не так.

Герой в своем путешествии пришел в странное место: скопление заброшенных могил, всепоглощающая тьма и точная копия храма огня в центре. Но внутри было пусто, и лишь храмовая служанка приветствовала героя. Там он нашел глаза хранительницы огня. Те самые, что видели предательство и бездну.

Что это за место? Возможно – храм, где когда-то возжигал пламя Лудлет. Но, может быть, мертвец заглянул в будущее, то самое, где пламя потухло и тьма накрыла мир. Это путешествие заставило героя задуматься. Он преподнес глаза своей хранительнице, и она тоже увидела бездну и открыла всю представшую перед ней картину герою. Он был очарован спокойствием тьмы, и пламя медленно угасло.

Однако есть и еще одна версия. Она полна тьмы и жестокости, едва ли кто-то захочет в это поверить, но в действительности так все и было. Мертвец встретил пилигрима Йоэля из далеких земель Лондора, королевства полой нежити, почитателей бездны и родины самых омерзительных ритуалов. Пилигрим выпустил на свет истинную силу героя, открыв на его теле метки, сочащиеся самой темной и чистой человечностью, и негорящий стал полым. Бездна не овладела им, но сделалась его неотъемлемой частью.

Затем пришла Юрия, одна из настоятельниц Черной церкви Лондора и верная слуга первозмея Кааса. Она-то и открыла негорящему истинное предназначение нежити. Боги мертвы. Никого из тех, кто некогда нашел в первом пламени души повелителей, не осталось, но их ритуал возжигания продолжает жить, мешая естественному ходу вещей. Эпоха богов прошла, настала эпоха тьмы и бездны – эпоха людей. Проклятие нежити нельзя победить, ведь это вовсе не проклятие. Быть полым – естественное состояние человека. Все, что нужно полым, так это монарх, темный повелитель, который поведет их в новую эпоху.

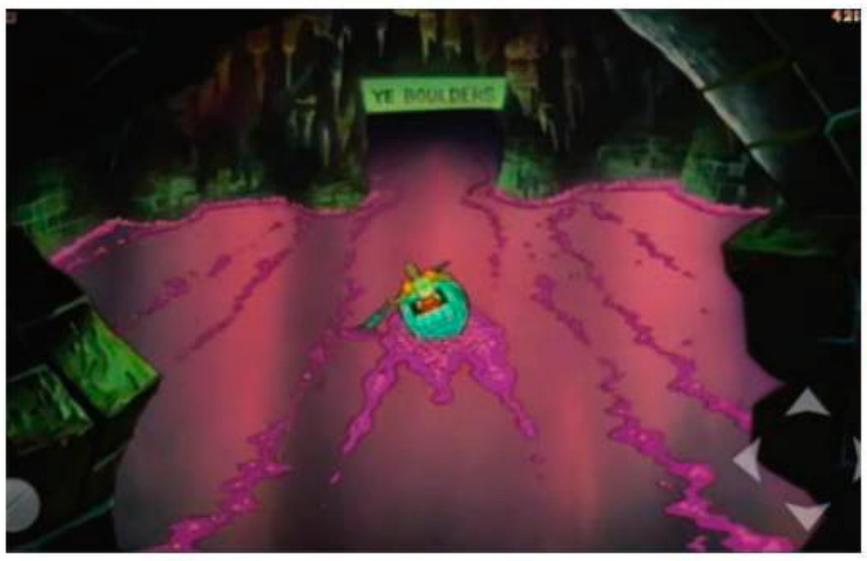
И негорящий стал им. Он не просто присвоил пламя, он поглотил его, сделал частью себя. Проклятия больше нет, цикл остановлен навсегда. ■

УГОРЕТЬ ПО КЛАССИКЕ

СТАРЫЕ ИГРЫ НА ПЛАНШЕТАХ

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

КОГДА-ТО GTA: SAN ANDREAS ЗАСТАВЛЯЛА НАС МЕНЯТЬ ВИДЕОКАРТЫ И ДОКУПАТЬ ПЛАНКИ ПАМЯТИ, А ТЕПЕРЬ ОНА ВПОЛНЕ ПРИЛИЧНО СМОТРИТСЯ НА ОТНОСИТЕЛЬНО МОЩНЫХ ПЛАНШЕТАХ. И НЕ ОНА ОДНА, МНОГИЕ ИЗ ДАВНИХ ХИТОВ ОБРЕЛИ НОВУЮ ЖИЗНЬ НА МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМАХ – ПРОСТО НЕ ВСЕ ОНИ ИЗВЕСТНЫ ТАК ШИРОКО, КАК BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION.
В ЭТОЙ ПОДБОРКЕ У НАС ИМЕННО ТАКАЯ «ОМОЛОЖЕННАЯ» КЛАССИКА – МОБИЛЬНЫЕ ПЕРЕИЗДАНИЯ ПОЛУЗАБЫТЫХ ШЕДЕВРОВ ПРОШЛОГО.



DRAGON'S LAIR

Год выпуска: 1983

Если кто-нибудь считает интерактивное кино изобретением Дэвида Кейджа, а QTE – сугубо современной выдумкой, донельзя упрощающей игры, то вот для них прекрасный антидот, родом еще с игровых автоматов 1983 года.

Интерактивный мультфильм от тогда еще не слишком известного Дона Блута знаменит не только великолепной рисованной графикой, но и поистине нечеловеческой сложностью. События так и мелькают перед глазами, а опасности наседают со всех сторон.

Бравый рыцарь Дирк каждые две-три секунды умирает какой-нибудь новой ужасной смертью – даром что от игрока требуется лишь нажимать в нужное время нужные кнопки, а планшетная версия куда проще и удобнее оригинала. Во-первых, она ясно показывает, какие кнопки и когда нужно нажимать, а на игровых автоматах комбинации для QTE приходилось определять интуитивно, методом тыка, и заучивать наизусть. Во-вторых, угробив Дирка в сто сорок девятый раз, вам не придется бросать монетку, чтобы попробовать снова.

И поверьте, это огромная экономия!

THE LORDS OF MIDNIGHT

Год выпуска: 1983

Огромный открытый мир, живущий по своим законам, масштабные сражения многотысячных армий, тайные операции в тылу врага – и все это задолго до **Total War** или, скажем, **Mount & Blade**. Более того, все это – на ZX Spectrum, силами одного человека, британского разработчика Майка Синглтона.

Наполовину квест, наполовину глобальная стратегия, **The Lords of Midnight** предлагает нам одной рукой вести генералов, собирать армии, заключать союзы и давать отпор армиям темного властелина, а другой – направлять одинокого героя, который должен незаметно пробраться в крепость этого властелина и уничтожить источник его силы. Принципиальной разницы между двумя «слоями» игры нет: что полководцы, что герои управляются исключительно с видом от первого лица, только у кого-то за плечами есть армия, а у кого-то нет.

Но разобраться в игровых возможностях здесь очень сложно. Из-за технических ограничений оригинала интерфейс неимоверно скуп, а все, что происходит за кадром, там и остается. Чтобы узнать, как вы выиграли безнадежную битву с превосходящими силами врага или почему герой, легко сразивший драконов, погиб от волчьего укуса, приходится искать описание алгоритмов на стороне, благо интернет сильно упрощает задачу.

FINAL FANTASY

Год выпуска: 1987

В долгих представлениях не нуждается. Одна из самых известных... Да чего уж там, самая известная серия jRPG в мире переиздается на планшетах с просто-таки пугающей скоростью – выпущено уже шесть частей, а буквально несколько месяцев назад на iOS перебралась седьмая.

Во всех переизданиях основательно поправили графику и интерфейс. Где-то получилось очень прилично (скажем, первая часть теперь выглядит чисто и аккуратно), где-то не очень. К примеру, пятая часть после перерисовки с виду стала хуже оригинала: все спрайты перерисовали по отдельности, и они просто-напросто не сочетаются друг с другом. Герои парят над полем боя, а на земле видны стыки между текстурами.

Тем не менее это замечательный повод ознакомиться с историей знаменитой серии и оценить, как тривиального «воины света ищут артефакты, чтобы победить вселенское зло» иногда хватает, чтобы продемонстрировать проработанный мир и закрутить историю о временных парадоксах.

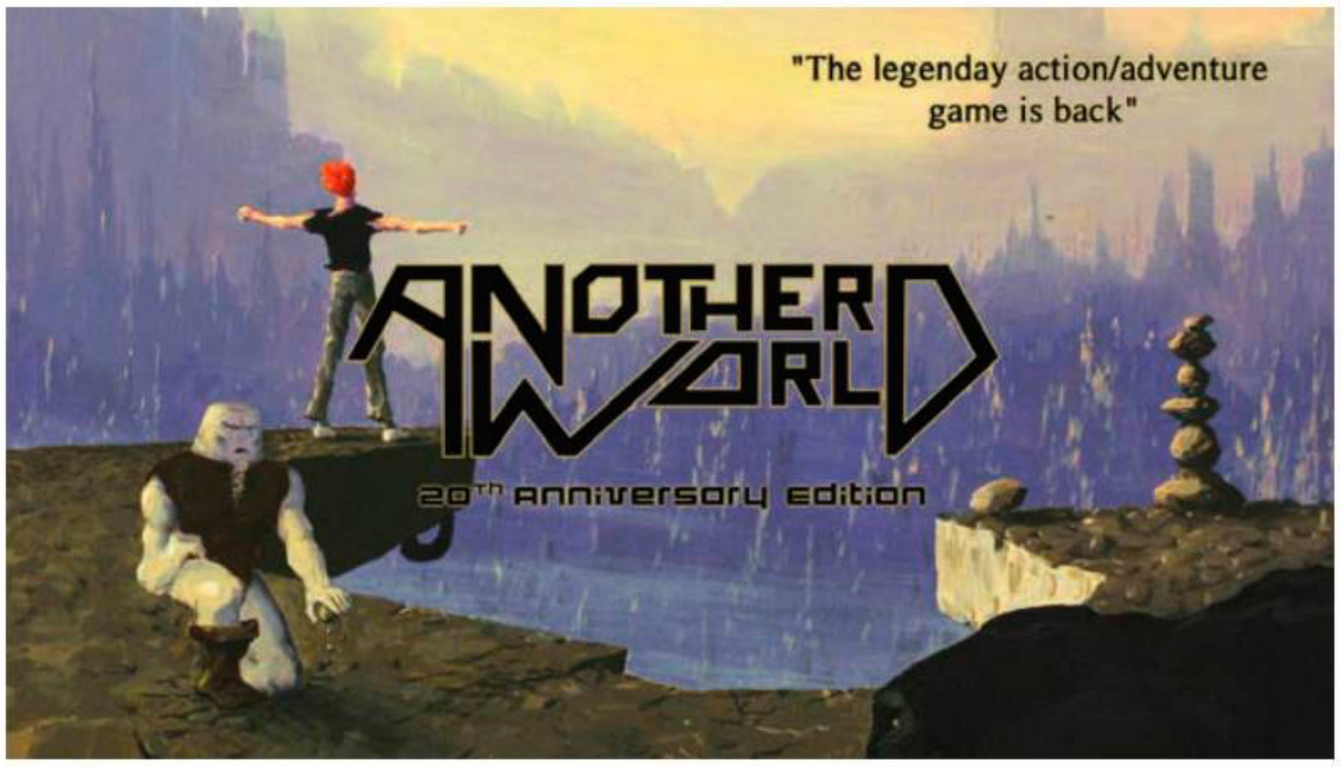
ANOTHER WORLD

Год выпуска: 1991

Приключения молодого ученого Лестера Чайкина, которого перенесло на чужую планету, переиздавались не раз, а теперь заглянули и на планшеты. «Другой мир» не дает времени на долгие разбирательства: с первых и до последних минут Лестеру приходится бороться за жизнь.

Нас постоянно заваливают новыми проблемами, лишь изредка позволяя выдохнуть. Мы выбираемся со дна озера, уворачиваясь от хищных щупалец, давим ядовитых пиявок, уносим ноги от неизвестного чудовища, натыкаемся на аборигенов, бежим из плена, ползаем по вентиляционным шахтам, перестреливаемся с охраной, пробираемся по затопленным пещерам, участвуем в гладиаторских боях, разбираемся в незнакомых механизмах... И каждый, каждый раз лихорадочно пытаемся сообразить на ходу, как из этого выпутаться.

Совершенно волшебное чувство, которое никуда не делось ни в одном из переизданий. Управлять Лестером с виртуальной «крестовины» на сенсорном экране, конечно, не так удобно, как с геймпада, но привыкаешь очень быстро.

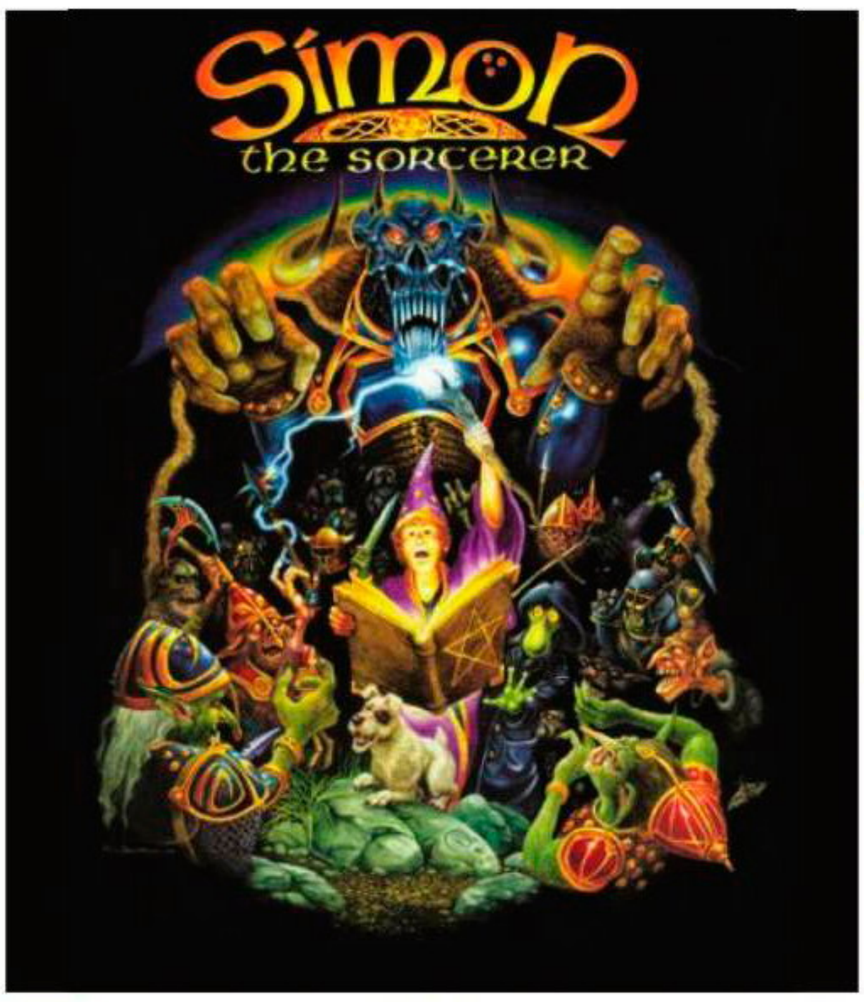


GOBLIIINS

Год выпуска: 1991

Этот веселый французский квест построен вокруг той же идеи, что и всем известные The Lost Vikings, которые, отметим, вышли позже. В главных ролях здесь три (по числу букв «i» в названии) карикатурных гоблина, и у каждого из них свои умения: силач умеет больно пинаться и лазить по веревкам, инженер может таскать и использовать предметы (строго по одному), а колдун обладает способностью превращать вещи в неизвестно что. Притом «неизвестно» в буквальном смысле – даже он сам не может предсказать, во что превратится предмет, пока не попробует его заколдовать.

Поэтому логика с задачками «Гобли-и-инов» частенько и рядом не ночевала. Каждый уровень на две трети состоит из попыток заколдовать все подряд и посмотреть, что из этого получится. Зато юмора тут выше крыши. Правда, мысль «ну да, в принципе, все логично» тоже посещает голову, но строго после того, как головоломка будет решена и все сойдется.



SIMON THE SORCERER

Год выпуска: 1993

Еще один классический квест, который тоже берет юмором, но на свой манер. Это история про угодившего в волшебный мир подростка, которая пародирует все истории про угодивших в волшебные миры подростков подряд. Особенно достается, само собой, «Хроникам Нарнии» (вторая часть даже называется «Лев, волшебник и платяной шкаф»), но и прочим перепадает – проходятся и по сказкам, и по кэрролловской «Алисе».

Все это обильно сдобрено чисто подростковыми шуточками самого Саймона, который язвит, острит и сыплет пошлостями почти без передыху. И, кстати, не стесняется ломать «четвертую стену», чтобы поиздеваться то над игроком, то над условностями игры.

Переиздание обогатило игру «улучшенной» графикой. В кавычках – потому что на предельных настройках аккуратная пиксельная картинка превращается в ту же картинку, только замазанную фильтрами по самое некуда. Однако никто не мешает скинуть настройки на минимум и просто наслаждаться «Саймоном» как он есть, но на планшете и с подсветкой активных точек.

CHRONO TRIGGER

Год выпуска: 1995

Одна из лучших jRPG своего времени (к тому же признанная одной из лучших игр на SNES вообще) заработала кучу наград, продалась почти трехмиллионным тиражом, обзавелась непрямым продолжением и ответвлением... И на том закончилась. Square Enix время от времени дает поклонникам повод для слухов о возрождении серии, но выпускает лишь переиздания да версии для новых платформ.

Планшетное переиздание – отличный повод убедиться, что и сегодня игра еще о-го-го. Конечно, закрученным сюжетом поклонников японских ролевых игр удивить трудно, даже если это сюжет о путешествиях во времени, с проработанным миром, разными эпохами и обязательным парадоксом убитого дедушки, – так он ведь еще и нелинейный! И действия игрока влияют как на промежуточные итоги приключений, так и на концовку.

А еще здесь нет бича jRPG тех времен – случайных стычек на ровном месте по велению генератора случайных чисел. Враги сидят там, где им положено, хотите – деритесь, хотите – бегите.

Вроде бы и мелочь, но очень приятно.

THE LAST EXPRESS

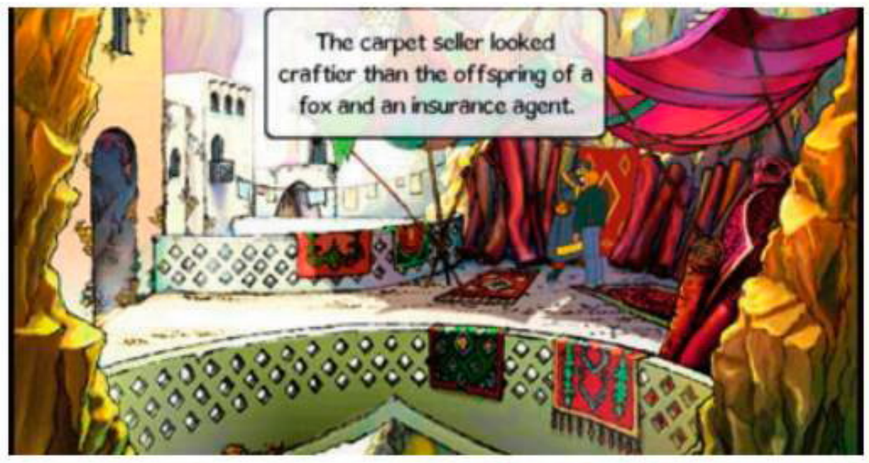
Год выпуска: 1996

24 июля 1914 года в 19:15 с парижского вокзала отправляется поезд «Восточный экспресс», следующий в Константинополь. В 19:39 на подножку движущегося вагона вскакивает молодой авантюрист Роберт Кэт. Он прибыл встретить своего старого приятеля Тайлера Уитни... но опоздал. В 19:40 выясняется, что Тайлер уже мертв, а сам Роберт – главный подозреваемый в его гибели.

Почему точность до минут? Потому что здесь это важно. Часы тикают – поезд движется по расписанию, пассажиры живут своей жизнью, и все это происходит независимо от наших действий. Это обеспечивает игре просто-таки фантастический уровень нелинейности: важную сюжетную информацию можно узнать, просто случайно подслушав ссору в тамбуре. И наоборот – можно запереться в купе, и вся игра пройдет мимо вас. Правда, хоть сколько-нибудь хорошей концовки в таком случае ждать нечего.

А еще здесь чудесная графика. Джордан Мехнер снова применил обкатанную на «**Принце Персии**» технологию ротоскопирования – снимал живых актеров, оцифровывал видео, обрисовывал для анимации. Увы, это не спасло когда-то игру от провала: из-за огромных маркетинговых проблем «**Последний экспресс**» остался без рекламы, и люди узнали о нем лишь спустя годы после выхода.

Зато даже сейчас он очень красив.



BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

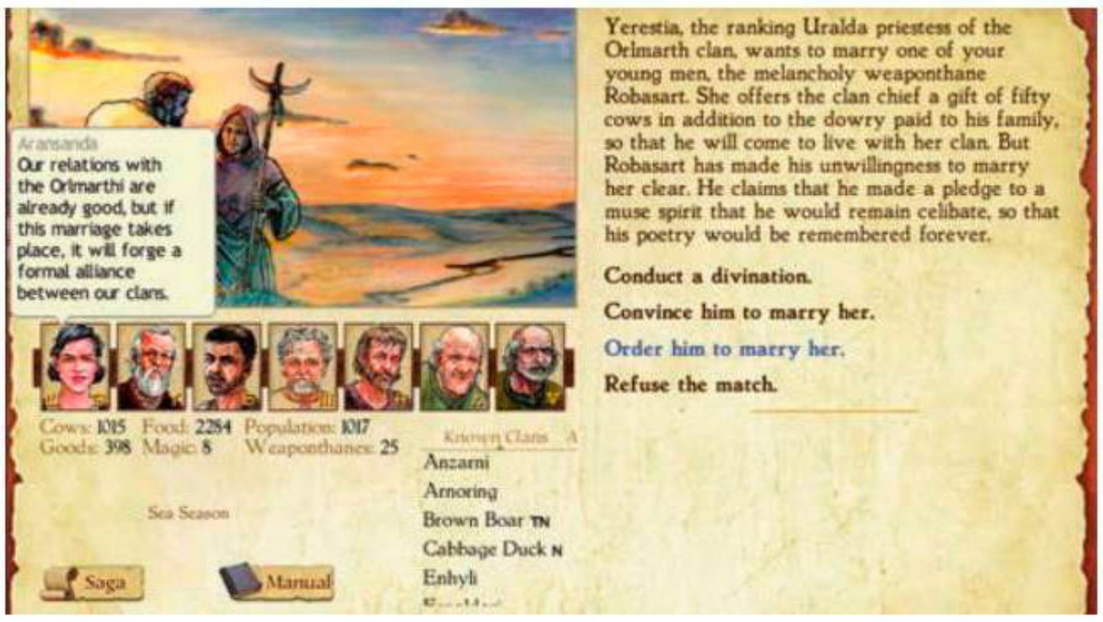
Год выпуска: 1996

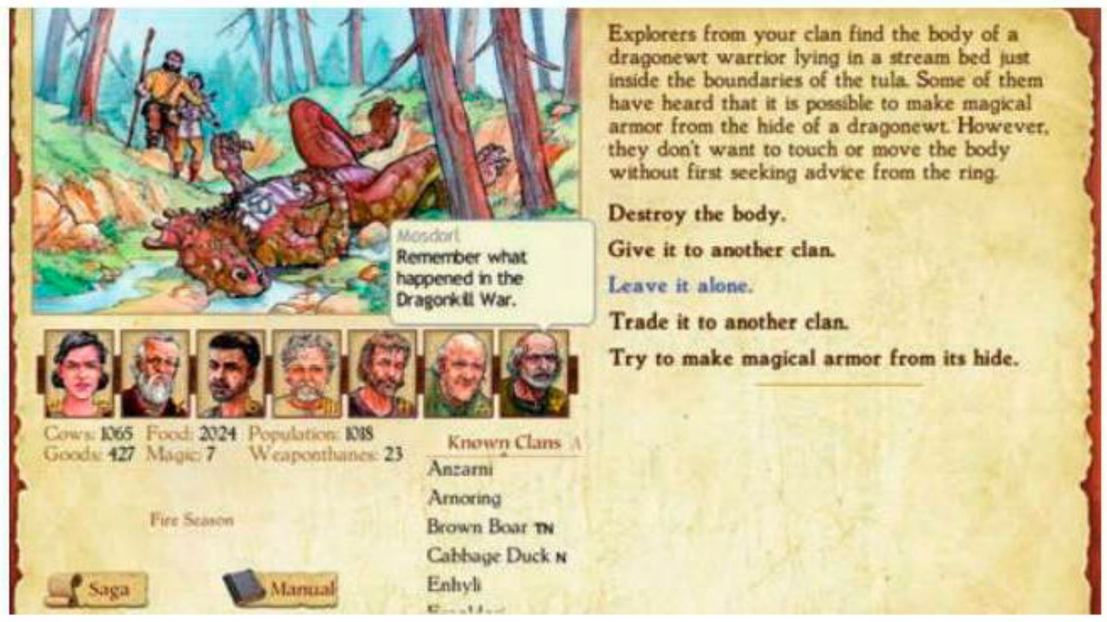
В отличие от многих классических квестов, «Сломанный меч» берет не столько юмором, сколько красотой и атмосферой, и незамысловатая история о том, как беззаботный путешественник Джордж Стоббарт и гордая журналистка Николь Коллар раскрывают зловещий заговор тайного общества, запоминается надолго.

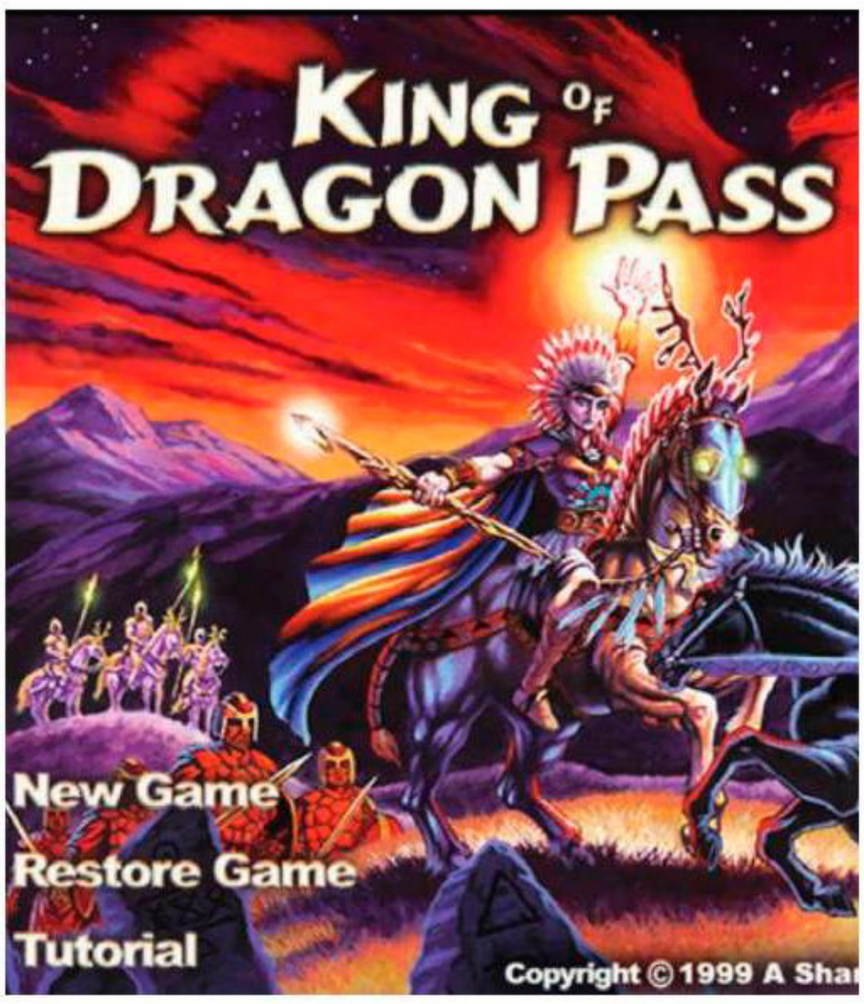
Игра ловко меняет места действия и антураж, искусно смешивая факты с национальными стереотипами: то Париж с обязательной брусчаткой, Эйфелевой башней и кафешками, то маленький сирийский городок с карикатурными таксистами, то Ирландия с пабами.

Потихоньку меняется и жанр – от детектива к приключенческому роману, – а на фоне неспешно проступает романтическая линия. Ровно настолько, чтобы эту линию заметили, но ухватить не смогли. Та самая «экранная химия» между героями как она есть.

А вот переиздание так себе. Зачем-то добавили набор однообразных мини-игр и убрали возможность проиграть: герои просто-напросто отказываются делать неправильные выборы, которые могут привести их к гибели. Зато персонажей крупным планом нарисовали.







KING OF DRAGON PASS

Год выпуска: 1999

В свое время эту игру незаслуженно обошли вниманием: некоторые обругали ее за то, что там сплошь тексты да тексты, просто библиотека какая-то, а не игра, но большинство ее вообще в глаза не увидело. Зато пару лет назад, после мобильного переиздания, дела игры пошли в гору – видимо, читать с экрана планшета гораздо приятнее, чем с монитора.

King of Dragon Pass – это уникальный в своем роде гибрид текстового квеста и глобальной стратегии. Проще всего сравнить ее с недавней **The Banner Saga**, только без тактических боев, – этакий симулятор правителя, принимающего судьбоносные решения. Мы руководим советом старейшин небольшой деревни, заботимся о процветании клана и в меру сил пытаемся объединить соседей под своим мудрым руководством.

Здесь не нужно обводить войска рамочкой или отправлять крестьян таскать золото из шахты, наше влияние ограничено принятием стратегических решений. Сколько земли отдать под пашню, а сколько – под угодья, когда и на кого идти в набег, к кому отправить торговый караван, а к кому – послов с дарами, какому божеству приносить жертвы и о чем просить...

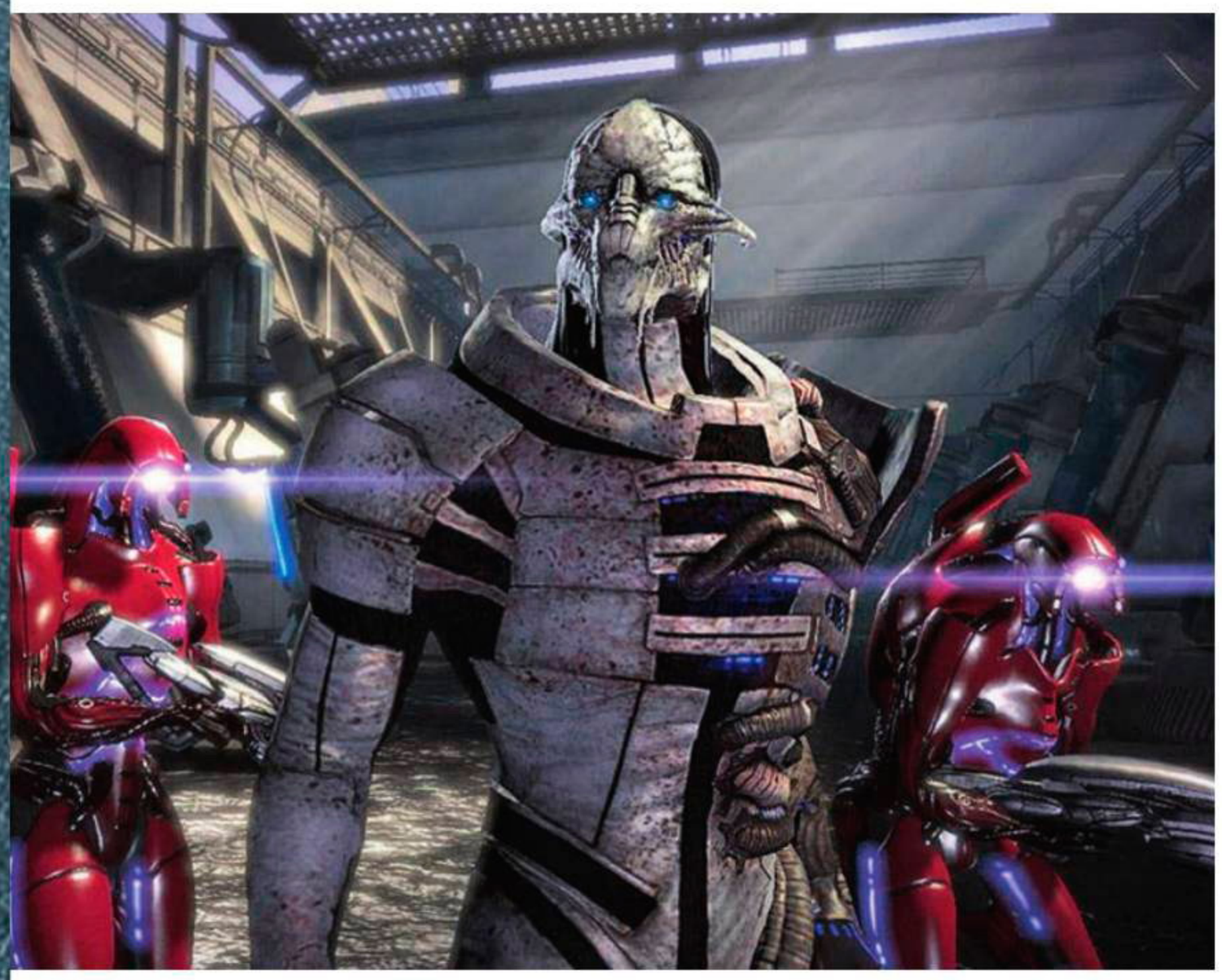
А еще без нашего участия не обойдется ни один мало-мальски значимый кризис: чуть какая проблема в клане, и сразу люди бегут к нам спрашивать, что делать. И даже сущие мелочи (теленок двухголовый в одном из стад родился, велика напасть!) могут иметь самые неожиданные последствия, так что клацать ответы наугад не советуем просто-таки категорически.

Разумеется, и Google Play, и iTunes просто изобилуют переизданиями ретрохитов – тем более что хитов, которые можно переиздать, еще видимо-невидимо, а число игр, которые впору считать «ретро», увеличивается с каждым годом. ■

ВЕРНИТЕ 2007-Й!

MASS EFFECT, «СТАЛКЕР» И ДРУГИЕ ИГРЫ В ЭПОХУ ЭМО

2007-Й, КОТОРЫЙ ВСЕ ТАК ХОТЯТ ВЕРНУТЬ, НА САМОМ ДЕЛЕ БЫЛ ПРОСТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫМ ГОДОМ. НИКТО В РЕДАКЦИИ, ПОНЯТНО, НЕ БЫЛ ЭМО И НЕ ГРУСТИЛ, СИДЯ С ЧЕРНО-РОЗОВЫМ ШАРФИКОМ НА ШЕЕ НА ГАЗОПРОВОДНЫХ ТРУБАХ (ХОТЯ КОЕ-КТО ДО СИХ ПОР НОСИТ ДЛИННУЮ ЧЕЛКУ). МЫ, КАК И СЕЙЧАС, ИГРАЛИ В ВИДЕОИГРЫ – В 2007 ГОДУ БЫЛО ЧЕРТОВСКИ МНОГО ХОРОШЕГО. ЭМО СКОРОПОСТИЖНО «ВЫМЕРЛИ», А ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ.

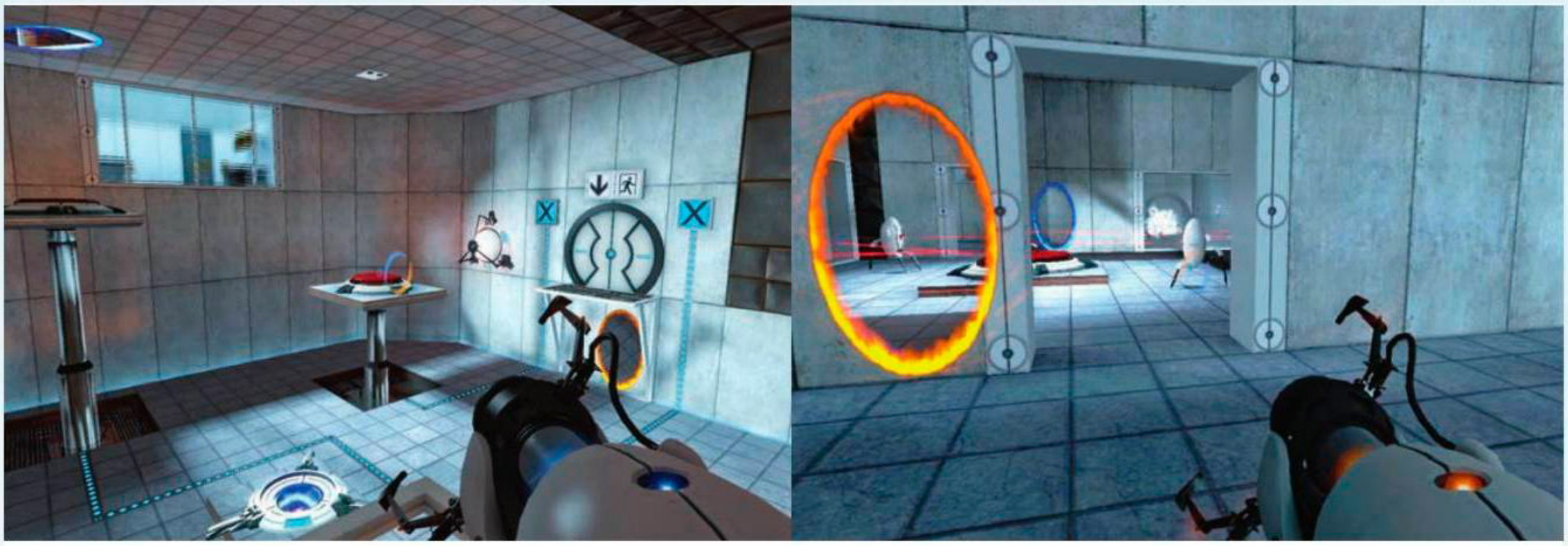


MASS EFFECT Яна Лясникова

Именно в 2007-м у меня появился первый нормальный компьютер. А еще вышел **Mass Effect**, который я заприметила у друга и так вдохновилась, что считала дни до старта продаж ПК-версии. Mass Effect стал первой купленной игрой (до этого брала диски у друзей). С поистине детским восторгом я запустила игру и, пожалуй, больше трех часов посвятила крайне важной для девушки вещи – выбору внешности моей собственной Шепард.

А потом начались настоящие приключения: космические полеты на великолепной «Нормандии» в компании верных друзей, живописные путешествия на «Мако» по безлюдным пустошам, ожесточенные перестрелки с гетами, контрабандистами и прочими злодеями, свидания с Лиарой (симпатия к Гаррусу почему-то так и осталась безответной), ну и, несомненно, спасение галактики!

В Mass Effect я влюблена по сей день, и даже концовка трилогии не вызвала во мне разочарования, ведь в финале дедушка пообещал внуку рассказать еще одну историю о Шепард.



PORTAL

Александр Пушкарь

Картина достижений 2007 года будет неполной без **Portal**. Это тот самый случай, когда нечто концептуальное и вроде как нишевое сумели-таки донести до широкой публики. И не просто сделать популярным, а буквально возвести в ранг культового.

Разработчики Portal были обыкновенной инди-командой, тихонько делавшей игру Narbacular Drop – про принцессу, что открывала порталы и с их помощью бежала из заключения. Игра выглядела как тихий ужас, тормозила на любой конфигурации и была бы обречена на типичную для подобных «проектов одной идеи» судьбу (полторы калеки проникнутся, попробуют убедить остальных, что это круто, а вы ничего не понимаете, а потом все само собой забудется), если бы в **Valve** не разглядели потенциал. Команду наняли и совместили их наработки со своим опытом.

Результат сейчас известен всем и каждому (а если вы вдруг не из числа посвященных, наверстывайте немедленно!). В итоге получилась не просто игра-головоломка на пространственное воображение, туда напихали еще массу деталей, которые сделали игру запоминающейся. Молчаливая и невозмутимая Челл, столь же молчаливый и выразительный куб-компаньон в духе пратчеттовского Сундука, стерильные лаборатории с грязным закулисьем, тортик и песенка в конце...

И, конечно, GLaDOS – искусственный интеллект на базе человеческой личности, который слетел с катушек, но не утратил чувства юмора. Черного-пречерного, преисполненного даже не ненависти, а просто пренебрежения к живым людям. Примерно как у Бендера из «Футурамы», только без зацикливания на «убийстве всех человеков». Главное – чтобы проводились тесты. А то, что организм человека может в процессе погибнуть, – это уже детали. Всегда можно достать нового и продолжить забег мышки по лабиринту.

GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

Федор Сивов

До сих пор хочу научиться играть на настоящей гитаре и оттого иногда жалею о времени, потраченном на **Guitar Hero**. Но тогда я был ею просто одержим. Шестиструнка могла немного подождать, ведь в этой игре я с ходу исполнял песни Iron Maiden, Alice Cooper и The Rolling Stones, которыми заслушивался в детстве.

Я был рокером! Я отправлялся в концертные турне и сходился на одной сцене в дуэлях с легендарными Слэшем и Томом Морелло. На каждом выступлении старался не дать маху перед фанатами, чтобы не услышать оскорбления под протяжное «У-у-у...», и натер мозоли, разучивая композицию Through the Fire and Flames группы DragonForce. А в один прекрасный момент едва удержал себя от желания разбить гитару об пол, как Пит Таунсенд.

Ни одна вечеринка в 2007-м у нас с друзьями не обходилась без Guitar Hero. Ну а потом вышла **Rock Band** и превратила нас из гитаристов в группу музыкантов. Рок бессмертен, но в тот год для меня и моих друзей он обрел новое воплощение, потому что мы исполняли его.

ВЕДЬМАК

Артемий Котов

В начале двухтысячных за королевский титул среди фэнтезийных ролевых игр сражались **Bethesda** с их необъятной **The Elder Scrolls** и **Piranha Bytes**, создатели компактной **Gothic**. В 2006 году обе студии, как по мне, откровенно схалтурили, выпустив неказистые продолжения, а год спустя мы получили разве что гениальное в своем безумии дополнение к **Oblivion – Shivering Isles**.

Тем временем неприметная польская конторка, основанная бывшими цифровыми пиратами, доделала свой дебютный проект – ролевую игру по циклу романов Анджея Сапковского «Ведьмак». Игра была грубо сколочена, кишела багами и недочетами. Несколько лет ее полировали, дополняли и переиздавали, чтобы привести в форму. Но уже тогда, в 2007-м, «Ведьмак» стал для восточноевропейских игроков новой «Готикой». Покосившиеся хаты и городские переулки, поля и болота, речушки и озера – в миниатюрный, но насыщенный мирок игры было очень легко поверить, а для нас он без труда мог сойти за родной.

Кроме того, «Ведьмак» отрезал от привычной формулы ролевой игры очень многое, но сохранил и преумножил главное. **CD Projekt** бережно перенесла дух романов о Геральте из Ривии, населив свой уютный мирок живыми людьми (и нелюдями), и предоставила игрокам возможность вершить их судьбы каждым своим решением. В итоге получилась мрачная и смешная, циничная и полная романтики, изящная и, наконец, просто необычная игра – из тех, что либо искренне любишь, либо всецело ненавидишь. Мы ее полюбили.

ASSASSIN'S CREED

Сергей Матвеев

Я не люблю серию **Assassin's Creed**. Но обожаю ее первую часть. Это глупо, неразумно, непрофессионально. Знаю, но ничего не могу с этим поделать. Первый «Ассасин» стал для меня чуть ли не откровением, он подарил мне странную, ни на что не похожую свободу. Прыгая по крышам Акры, я чувствовал себя соколом в небе. А первый прыжок веры!

Мне нравилось (в общем, и сейчас нравится) почти все в этой игре. Даже пресловутые однотипные задания, которые обругали все кому не лень, я выполнял с долей удовольствия. Ведь я ассасин, это мое призвание. Все следующие части серии кажутся мне... переполненными, что ли. Словно женщина, накачавшая тело ботоксом в надежде, что ее заметят. Ее заметили, но извини, дорогая, мое сердце уже занято.

Удивительно, но все три игры, которые я проходил больше двух раз, – Assassin's Creed, Mass Effect и «**Ведьмак**» – вышли в тот самый год. Спасибо тебе, счастливый две тысячи седьмой.

OVERLORD

Стас Минасов

В отличие от многих, для меня знаковыми были в первую очередь 2004–2005 гг. с **Prince of Persia: Warrior Within** и **Devil May Cry 3**. Поэтому, пока окружающие восторгались первым Mass Effect и до хрипоты спорили о «Сталкере», я упорно выбивал дурь из демонов на рейтинг SSS. Возможно, это объясняет то, почему из всех игр 2007 года в душу мне запала именно **Overlord**, где можно было вышибить дурь из набивших оскомину фэнтезийных стереотипов.

Ядреная смесь из **Fable** и произведений Терри Пратчетта, Overlord буквально давала почувствовать себя Злом, с его мотивами и взглядом на окружающий мир. Жирные придурковатые полурослики, ленивые эльфы, похотливые суккубы – руки так и чесались навести порядок железной булавой. Хотя суккубов можно и оставить.

Особенно здорово было, что наткнулся на игру я случайно и понятия не имел, что меня ждет. Ведь, как известно, именно так и добываются лучшие из игр. В общем, Король Зла умер, да здравствует Король!

MODERN WARFARE И «СТАЛКЕР»

Ян Кузовлев

Сильнее всего врезалась в память первая часть **Call of Duty** – та, где нужно было ползать среди гниющих коров под шквальным огнем и спасать капитана Прайса. Повсюду грохочет, а герои на джипе улепетывают от погони – почти как в кино! Дальше уже знакомая история: шутеров про Вторую мировую становится слишком много, Call of Duty воспринимается позитивно, но уже без восторгов.

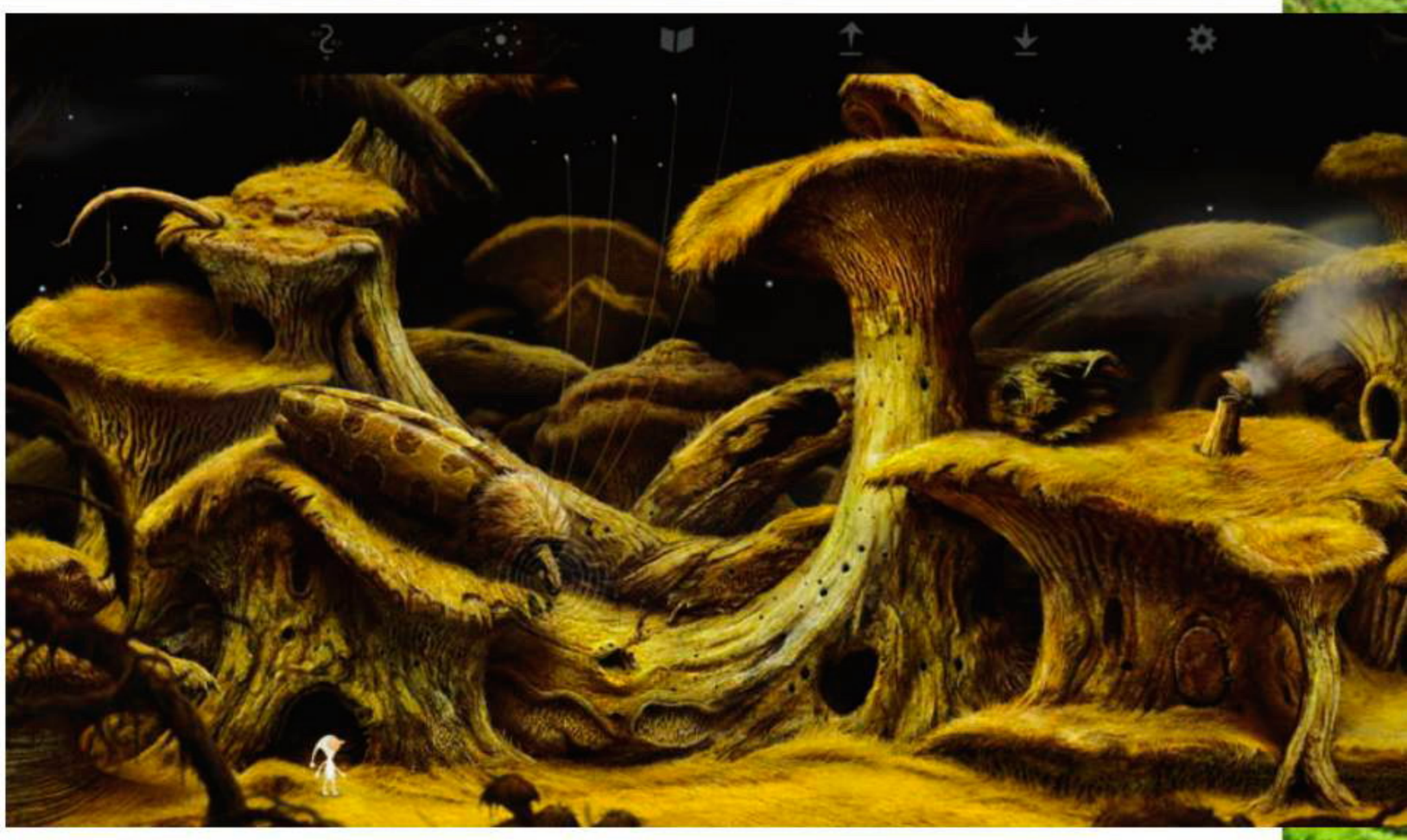
И тут **Modern Warfare** меняет правила игры. Это тоже история про стрельбу, но с другим подходом к постановке. Скептикам, что ныли про «еще одну колду», показывали миниатюру с ядерным взрывом, а потом миссию в Чернобыле. Снова спираль – в других играх появляются постановочные задания, катастрофы и шокирующие сцены. Момента, когда Call of Duty в третий раз уберет всех к чертям, мы ждем до сих пор.

Мощнее этого в 2007 году был только **«Сталкер»**, но тут уже увлечение совсем другого порядка. Народ бредил «Сталкером». Народ жил «Сталкером». Гуляешь с товарищем, а он вместо нормальной беседы смотрит по сторонам стеклянными глазами: «Гляди, тут сетка-рабица – как в игре, бетонные плиты – как в Припяти. Эх, в «Сталкера» бы сейчас!» Вот уж где настоящая народная игра.

К ЗВЕЗДАМ

ШЕСТЬ ПРИЧИН СЫГРАТЬ В SAMOROST 3

НЕЛЛИ СУВОРОВА



Samorost 3 – новая игра от чешской студии **Amanita Design**. Вы можете знать ее по нетривиальным и уже культовым квестам **Botanicula** и **Machinarium**, хотя началось все именно с Samorost – студенческой работы Якуба Дворского про маленького гнома, бороздящего большой космос. Теперь Якуб и его команда вернулись к игре, а по пути третья Samorost вобрала в себя все, чему разработчики научились по прошлым крупным проектам.

А теперь грустная часть истории: Samorost 3 вышла в Steam 24 марта, однако узнать об этом было по-настоящему сложно – студия отказалась от рекламы и понадеялась на «дружеские каналы связи». Вылилось это в то, что даже заинтересованные люди знать не знали, что Samorost 3 в принципе существует. Тем не менее в Amanita Design утверждают, что все идет по плану. Но все же вам стоит знать об этой игре. Samorost 3 чудо как хороша, и вот шесть причин в нее сыграть.

ЕСЛИ ВАМ НАДОЕЛА ГИПЕРОПЕКА

В этом отношении Samorost 3 можно вручать медаль. Меню без надписей, никакого обучения и вообще ни единого слова. Обо всем нужно догадываться самому, познавать большой мир по кусочкам головоломки. От некоторых игроков Samorost 3 получила ярлык «ужасно неинтуитивная», но давайте честно – мы просто привыкли к полуторачасовым обучениям, подсказкам в духе «нажмите на спусковой крючок, чтобы выстрелить» и длинным экспозиционным беседам.

Samorost 3, подобно недавней **Hyper Light Drifter** (и даже лучше нее, поскольку у Amanita в этом опыта побольше), устанавливает свои правила и словно напоминает: меньше слов – лучше.

ЕСЛИ ВЫ НИКУДА НЕ ТОРОПИТЕСЬ

Сейчас многие стараются проходить игры как можно быстрее, не задерживаясь на мелких деталях, пропуская, казалось бы, лишнее. Хорошо это или плохо – тема отдельная, но Samorost 3 такое не поощряет. Это игра про степенность. Стоит поторопиться или засуетиться, как все утратит смысл.

В лучшем случае вы медленно погружаетесь в мир, открывая секреты в своем темпе и время от времени возвращаясь назад, чтобы уловить то, что в прошлый раз упустили. Погружаетесь в буквальном смысле. Здесь почти по каждому объекту можно щелкнуть, получив в ответ какую-то милую реакцию, и это как раз тот пиксельхантинг, который ничего, кроме детского восторга, не вызывает.

ЕСЛИ ВЫ ОХОТИТЕСЬ ЗА ЗВУКАМИ

Звук в Samorost 3 – основа основ. Вплоть до того, что многие предметы активируются тогда и только тогда, когда гном играет на дудке. В Samorost 3 то, что вы слышите, имеет едва ли не большее значение, нежели то, что вы видите. Все эти всплески и вздохи, крики и свисты, шепоты и бормотания ни на секунду вас не оставляют.

Саундтрек прекрасный – что, впрочем, обычное дело для Amanita. В прошлый раз, для Botanicula, до жути характерную музыку написал чешский электронный дуэт DVA, а теперь вернулся композитор первых Samorost и Machinarium – Томаш Дворжак, работающий под псевдонимом Floex.

ЕСЛИ ВАМ НАДОЕЛИ ОДНООБРАЗНЫЕ ЗАГАДКИ

В плане геймплея Samorost 3 вполне обычный квест, и в отношении того, как эта игра приводит в движение историю, она в высшей степени старомодна. Всегда есть риск, что какая-нибудь не в меру сложная загадка вас застопорит и яркое путешествие скатится в рутинный поиск единственно верного решения. Но при этом любая головоломка всегда органично и правильно встроена в игру, и, когда решение все-таки находится, остается одна мысль: хорошо, вы меня убедили.

Тут важнее не то, как делают, а то, что делают. Однажды, например, вы будете собирать космический корабль из подручных предметов вроде пластиковых бутылок. Или придумывать, как перебраться через обрыв с помощью палки и переключателя. Или убирать с дороги старую черепаху, нажимая на нужные части ее панциря в правильном порядке.

Если что, Amanita – это латинское наименование мухомора. Нам показалось, что сейчас самое время об этом напомнить.

ЕСЛИ ВЫ ИЩЕТЕ ВДОХНОВЕНИЯ

Samorost 3 часто вызывает невольные ассоциации с «Маленьким принцем» Сент-Экзюпери, если вас не смущает такая аналогия. В том числе и благодаря образам, что она рисует. Визуальное оформление вообще сильнейшая сторона игры. Ярко выраженный минимализм (в интерфейсе и диалогах), но при этом буйство красок, избыток деталей и потрясающая игра света и тени. Samorost 3 – штука высокохудожественная.

ЕСЛИ ВЫ НЕ ЛЮБИТЕ ДЛИННЫЕ СКАЗКИ

Samorost 3 проходится часов за пять, однако успевает сказать очень многое. Отбросим разговоры об аллюзиях и метафорах; главное, что игре удалось передать, – ощущение красивого сюрреалистического путешествия. И в финале остается прекрасное чувство: длинная дорога наконец-то позади, а значит, можно отдохнуть. ■

ИГРЫ В ШИРОКОМ ФОРМАТЕ

Стоит ли связываться с мониторами 21:9?

Широкоформатные мониторы с соотношением сторон 21:9 становятся всё популярнее. На них удобно монтировать видео, смотреть кино, а многие любители собирать себе системы с двумя мониторами уже всерьез думают заменить их на один широкоформатный.

Для игр такая перспектива тоже смотрится заманчиво: изгиб экрана создает атмосферную панораму, картинка обволакивает зрителя и целиком захватывает его внимание.

Но купить подобный монитор чисто «на пробу» – дорогое удовольствие. Вдруг не подойдет? А что если не все игры будет поддерживать? Да и в целом – каких подводных камней стоит ожидать обладателю новомодного UltraWide-монитора?

Постановка задачи

Для тестов мы запросили у компании **LG** монитор **34UC98-W** с диагональю 34 дюйма. Родное разрешение – **3440x1440**. Именно на нем мы будем тестировать разные проекты.

Без тестов уже можно сказать, что игры ведут себя в таком разрешении по-разному. Некоторые – идут без проблем и расширяют обзор на всю ширину монитора. Другие добавляют по бокам черные полосы, рисуя обычную картинку 16:9 по центру экрана (чаще всего это касается соревновательных игр и сделано специально, чтобы не давать отдельным игрокам преимуществ). Наконец, часть игр не подготовлена к UltraWide-экранам и поначалу капризничает, но их можно довольно легко уболтать с помощью патча или простенькой утилиты.

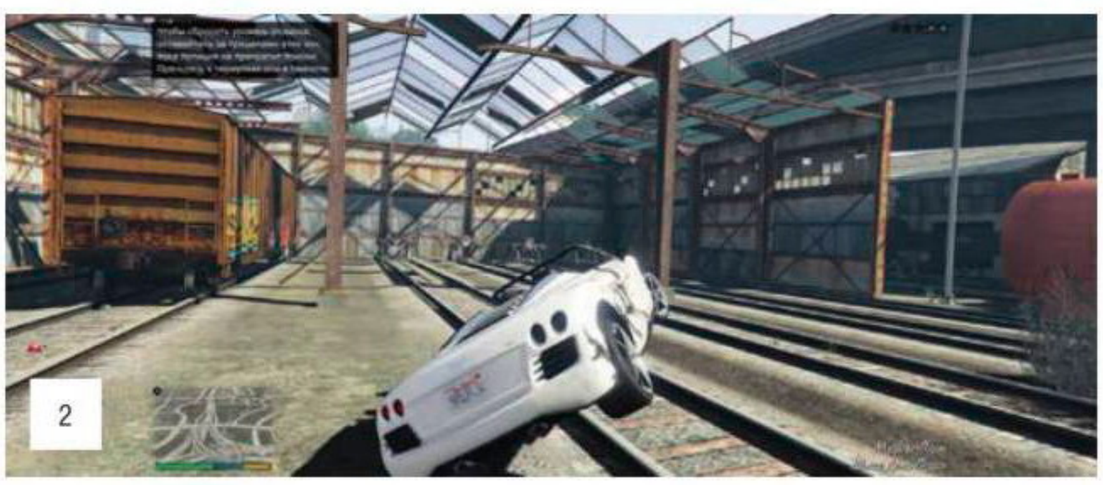
В процессе тестирования мы будем проверять на конкретных примерах, как будет вести себя какая игра, и какое поведение – скорее в порядке вещей, а что – редкое исключение из правил.

Очумелые ручки

The Elder Scrolls: Skyrim – непростой пациент. Хотя это самая свежая часть серии, разработчики так и не разрешили запускать её в 21:9. Мы довольно быстро нашли способ это исправить. В Steam можно найти программу Skyrim Script Extender (SKSE) – после ее установки и запуска получится играть без «полей». Для этого придется вручную поменять разрешение игры в одном файле и запускать игру напрямую, без предварительного экрана с выбором модификаций и настроек. Если же стартовать игру через оригинальный лаунчер, то черные поля никуда не пропадут.

Подобные трюки придется проворачивать и с другими играми Bethesda – черные полосы встретили нас в **Fallout 4**. Решение схожее, результат впечатляющий. Разве что внутриигровые ролики идут в прежнем разрешении, а некоторые элементы интерфейса отображаются с небольшими огрехами (например, экран управления силовой броней).

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain тоже отказался запускаться без полей. Но народные умельцы



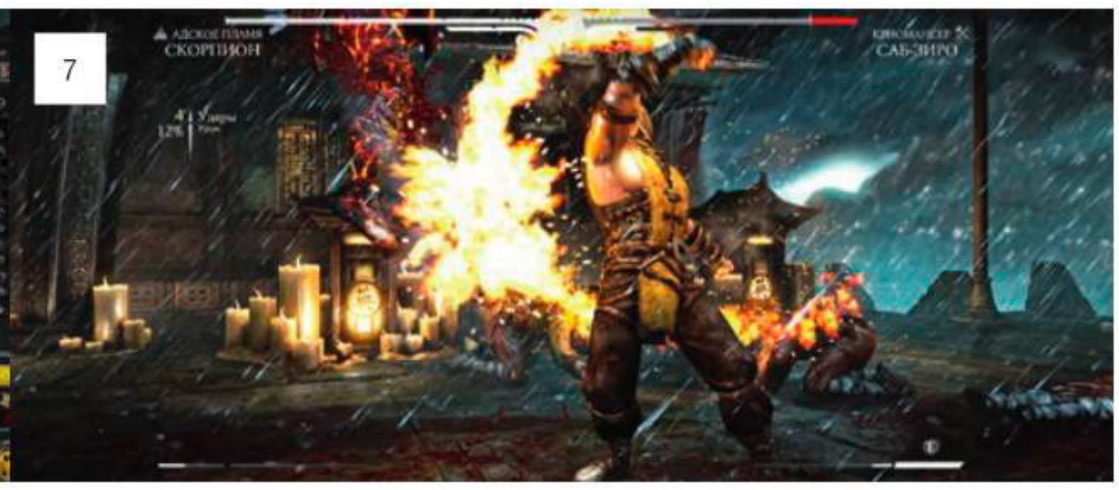
1. ПУСТЬ НЕ С ПЕРВОЙ ПОПЫТКИ, но в итоге Skyrim удалось приучить к новому формату.
2. GTA V послушно разворачивается на всю ширину...
3. ...но только не в диалогах: тут строго 16:9.
4. OVERWATCH не позволит вам доминировать над другими игроками лишь потому, что вы купили крутой монитор

уже решили проблему – небольшой патч позволяет игре раскрыть всю свою красоту. Скачиваем программу, нажимаем пару кнопок, и перед вами – Афганистан в разрешении 3440x1440.

Программным ограничением нас обидели и создатели **Mortal Kombat X**. Последняя часть культового файтинга упорно не хотела представить себя в 21:9. Выходом стала универсальная программа Flawless Widescreen, решающая проблему не только данной конкретной игры, но и многих других. Мы еще пару раз успеем помянуть её добрым словом – всего одно нажатие перед запуском, и черных полос как не бывало. Главное, не спешите не выходить с ней в онлайн в соревновательных играх – за такое неучтенное преимущество вас могут даже забанить. Ведь, если вдуматься, есть игры, в которых лишние сантиметры обзора могут существенно повлиять на исход боя. В этом свете удивительно, что например **Dota 2** исправно работает на UltraWide-мониторе безо всякого ручного вмешательства, выдавая полноценную картинку 21:9. Ну, почти полноценную – чуть-чуть подглючивает. Карта упорно не желает занимать часть выделенного ей

5

6



7

5. НЕСКОЛЬКО ИЗОГНУТЫХ МОНИТОРОВ дают ещё более полную панораму
6. DOTA 2 развернулась на полную ширину, разве что карта чуть сползла.
7. MORTAL KOMBAT X почти не меняется: разве что на экран помещается чуть больший отрезок арены.

пространства внутри рамки, а текстовые сообщения по ходу игры частично накрываются изображениями. Один из пользователей форума **WideScreen Gaming** даже выпустил исправление, устраняющее баг с картой, но каждый новый официальный патч возвращает его обратно. Так тоже бывает.

Без шансов

Broken Age от Double Fine – одна из немногочисленных игр, где решить проблему черных полос нам не удалось вовсе. С любовью нарисованный мир никак нельзя перенести в 21:9, разве что растянуть на весь экран, исказив пропорции. А так, конечно, делать не надо.

Ещё есть серия игр, в которые никак нельзя поиграть в 21:9 по другой причине – у них это категорически запрещено. **Starcraft 2** принципиально пойдет только в 16:9, с полосами по бокам. Согласитесь, это тот случай, когда дополнительное пространство обзора – огромное преимущество. Похожая ситуация и у другого проекта Blizzard – командного боевика Overwatch. На наш взгляд, тут преимущество обладателей широкоформата было бы не таким уж значительным. Но разра-

8. ПОСТЪЯДЕРНЫЕ ВИДЫ
Fallout 4 безупречно легли в широкий формат...
9 ...разве что интерфейс силовой брони не слишком аккуратно накладывает тонировку

ботчики, похоже, всерьез метят в киберспорт и твердо настаивают: все должны быть в строго равных условиях.

Идеально на 21:9

Подавляющее большинство игр не просто идёт в пропорциях 21:9, но и делает это безо всяких проблем. И выглядит при этом потрясающе. Например, нам очень понравилось, как смотрится удачный сиквел про агента 47-го – **Hitman: Absolution**. Он сразу идет в нужном разрешении.

Приятно удивили **Grand Theft Auto V**, **SOMA**, **Cities: Skylines**. Порадовала **Banner Saga 2**, сходу запустившаяся в 3440x1440. Шикарно смотрится новый **Doom** (мы даже опробовали его сразу на трех мониторах LG, образующих полукруглую панораму – это вообще что-то невероятное).

Из новых проектов также без проблем запустился и работал **Homefront: Revolution**. В некоторых из этих игр с черными полосами по бокам отображались заранее отснятые катсцены. Однако там, где эти сцены рисуются самим движком (как в GTA V), даже такой проблемы, естественно, не было. Flawless Widescreen делает свое дело – а мы только задаемся риторическим вопросом: почему Rockstar – огромная технологичная компания – изначально не добавила полноценную поддержку UltraWide?

Подводим итог. Новые широкоформатные мониторы совместимы не со всеми играми, и особенно – со старыми. Часть проектов пойдет в пропорциях 16:9, оставив слева и справа пустые поля.

Однако чем новее игра, тем вероятнее, что она уже умеет рисовать картинку на всю ширину монитора. И вот тогда вы получите игровой опыт и глубину погружения, который не даст вам ни один традиционный экран. Особенно это касается игр с высокими скоростями (гонки, симуляторы) и со сногсшибательными пейзажами – в диапазоне от **GTA** до третьего **Ведьмака**.

Стоит покупать? Ещё год назад мы сказали бы вам «нет». А вот сегодня – уже стоит задуматься. Чем дальше, тем лучше будет становиться поддержка формата 21:9. Совсем скоро никому вообще не будут нужны любительские патчи, приучающие игру к UltraWide.

● *Валерий Романов, Алексей Шуньков*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** Hawaii XT
- **Количество транзисторов:** 6,2 млрд.
- **Техпроцесс:** 28 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2816 шт.
- **Частота графического ядра:** 1050 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 8 ГБ
- **Частота памяти:** 6200 МГц
- **Шина данных:** 512 бит
- **Количество текстурных блоков:** 176 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 64 шт.
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **TDP:** 275 Вт

ФЛАГМАН С ЗАПАСОМ

Тестируем AMD Radeon R9 390X в новых играх

Сегодня у нас на тестах одна из самых сбалансированных видеокарт на рынке – **AMD Radeon R9 390X**. Рассматривать ее будем на примере разогнанной **Sapphire Tri-X**.

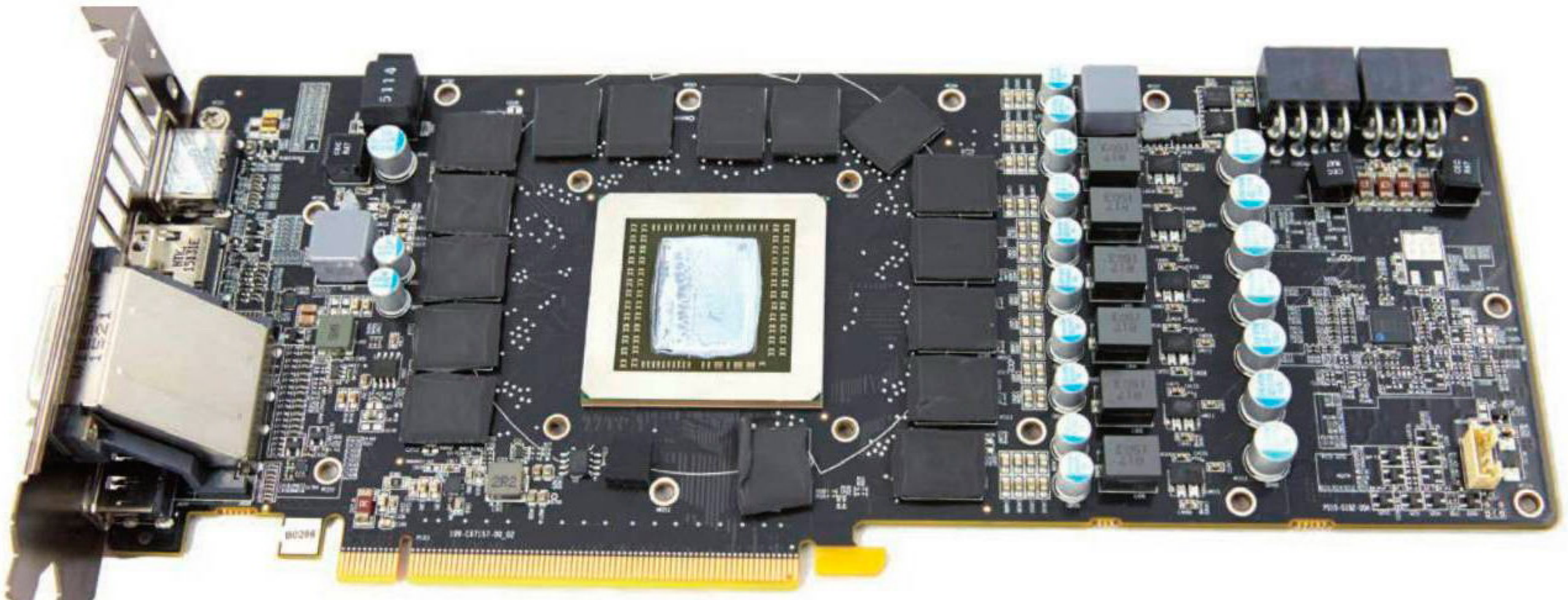
Очень много

В основе карты лежит улучшенная версия **Radeon R9 290X**. Процессор остался тем же – **Hawaii XT** на базе **Graphics Core Next 1.2** с 2816 потоковыми процессорами на борту. Однако за счет небольших оптимизаций, AMD подняла частоту GPU с 1000 до 1050 МГц, а также нарастила объем памяти, увеличив его с четырех до восьми гигабайт и добавив ему гигагерц скорости.

Появились и новые технологии. Для начала, карта в полной мере поддерживает свежий DirectX 12. Он пока никак не влияет на качество картинки, зато в некоторых играх (например, Hitman) добавляет лишние 7-8% fps. Следующий пункт – Virtual Super Resolution. Эта функция позволяет обойти ограничения монитора, и, к примеру, на обычной Full HD-матрице просчитать картинку в 4K. Зачем? Во-первых, чтобы избавиться от «лесенки». Во-вторых, чтобы заметно повысить качество и четкость надписей, текстур и таких объектов как трава и листья на деревьях. В общем, полезная, но очень ресурсоемкая технология. И наконец, AMD не обошла вниманием энергопотребление. При желании, в драйвере можно установить верхнюю планку fps, после которой карта будет снижать частоты и приостанавливать вертушки. Последние, кстати, на некоторых экземплярах вообще запускаются только под 3D-нагрузкой, после набора определенной температуры, а в 2D-режиме полностью останавливаются.

В жизни

Как и полагается флагману, энергии плата требует прилично – 250 Вт. А отсюда и повышенные требования к питанию (рекомендуется покупать БП минимум на 650 Вт) и ограничения по разгону.



ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege		
Ultra	94,7	65,6
Ultra, MSAA 8x	46,4	59,3
Fallout 4		
High	-	57,6
Ultra	73,5	54,3
Tom Clancy's The Division		
Medium	-	64
High	-	51,9
Max	54,4	41,8
X-COM 2		
Medium	-	65,4
High	-	45,8
Ultra	69,3	43,1
Star Wars Battlefront		
Ultra	71,4	66,7
Rise of the Tomb Raider		
Medium	-	61,5
High	-	51,3
VeryHigh	56,6	40,7
Need for Speed		
Medium	-	60,1
High	-	54,4
Ultra	68	51,8

Как пример, наша карта от Sapphire получила всего 30 МГц к частоте процессора. Но при этом требует две 8-pin вилки питания и охлаждается огромной СО с двойным радиатором, пятью теплопроводными трубками толщиной в сантиметр и тремя вентиляторами по 100 мм каждый. Заметим, что работает система сравнительно тихо, но драйверы иногда подводят. Периодически они слишком активно заставляют карту экономить энергию и начинают то понижать, то повышать скорость вентиляторов, что не особо приятно на слух. Впрочем, случается это не так часто, чтобы записывать особенность в минусы. Тем более, что карта нам попалась с очень тихими дросселями.

Тесты

Перейдем к тестам. Тут ситуация простая. Full HD для карты – вообще не проблема. Даже тяжелые **Rise of the Tomb Raider** и **Tom Clancy's The Division** выдают от 55 кадров в секунду на максимальных настройках. А более простые **Need For Speed** и **X-COM 2** добираются до 70.

В QHD результаты ниже. Но не критично. Rise of the Tomb Raider падает всего до 41 fps, а Need for Speed – до пятидесяти двух. Что же касается 4K, с ним расклад такой. Играть можно, но с настройками надо экспериментировать. Выставить всё на максимум и получить стабильные 30 fps не получится.

В общем, по цене и возможностям карта похожа на GTX 980. Где-то ей уступает, где-то её обгоняет. Но, на стороне AMD восемь гигабайт памяти. А они точно понадобятся новым играм – особенно в QHD-разрешении.

● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик, резина, магний
- **Сенсор:** 8200 dpi, лазерный
- **Частота опроса:** 1000 или 2000 Гц (беспроводной или проводной режимы)
- **Кнопки:** 2 основных, 9 дополнительных, колесико-кнопка
- **Ускорение:** до 30g
- **Скорость:** до 150 ips
- **Дополнительно:** поддержка макросов, настраиваемая подсветка, сменные переключатели
- **Размеры:** 89x137x45 мм (мышь), 81x141x22 мм (док-станция)
- **Вес:** 178,5 г
- **Цена на июнь 2016 года:** 15 000 рублей (230 $)

ПРИШЕЛЕЦ ИЗ БУДУЩЕГО

Тестирование игровой мышки ASUS ROG Spatha

Внешний вид

Комплект поставки отчасти напоминает о дорогих швейцарских часах. Пухлая коробка, качественная полиграфия, внутри – россыпь полезных мелочей. Тут и куча инструкций, и пара металлизированных наклеек с логотипом ROG, и два кабеля micro-USB, и специальная отвертка для разборки корпуса, и твердый чехол, и даже сменные переключатели для левой и правой кнопок.

Сама же мышка напомнила нам мини-робота из «Трансформеров», того самого, что в одном из фильмов превращался в мобильный телефон Nokia. Масса острых рубленых граней, плавные изгибы и удачное сочетание металла, резины и приятного на ощупь пластика. Собственно, из последнего сделана почти вся мышь – корпус, кнопки и часть основания. Металл пошел на днище, а резину добавили по бокам – для лучшего хвата.

Впрочем, в том, что касается хвата, есть определенные нюансы. В длину мышь аж 13,5 см и в ширину без малого 9 см. И это, скажем вам, очень много. Девушкам с миниатюрными ручками Spatha лучше вообще не давать, да и не всем мужчинам она подойдет. Зато для рук или чуть больше среднего, или крупного размера мышь будет как раз: ладонь ложится очень удобно и не скользит, а для большого и безымянного пальцев есть крупные площадки по бокам.

Кнопок двенадцать штук. Две основных, колесико, перед ним – переключатель dpi, в левом верхнем углу – две клавиши «вперед/назад», под большим пальцем еще шесть программируемых кнопок.

Расположено и настроено все отлично, придраться можно только к клавишам «вперед/назад». Стоят они все-таки не очень удобно (приходится довольно далеко переносить палец с ЛКМ) и к тому же слишком жесткие. В Windows мы сразу перенесли их функции на более привычные боковые клавиши, а в играх использовали только для редких функций вроде вызова меню и снятия скриншота.

Что же касается технических характеристик, то в основе мышки лежит оптический сенсор с лазерной подсветкой. Предельное разрешение равно 8200 dpi, частота опроса достигает 2000 Гц.

С компьютером

С компьютером мышь может общаться двумя способами.

Первый – беспроводной. В комплекте идет крупная док-станция-передатчик, которую можно положить на стол или поставить вертикально на съемные ножки. К качеству передачи претензий нет, за время тестирования не случилось ни одного глюка или зависания. Батареи хватает на полный рабочий день, а об уровне заряда говорит лампочка на док-станции. И наконец, сам процесс установки на зарядку приятно высокотехнологичен: подносишь мышку к площадке, и она уверенно притягивается магнитами. Удобно и эффектно.

Второй способ подключения – более традиционный, проводной. Тут ничего хитрого. Вставляете кабель в мышку, потом в компьютер, и готово. Естественно, оба способа работают без всяких драйверов, но, чтобы полностью раскрыть возможности манипулятора, софт лучше установить.

Программа у ASUS получилась образцовая, все логично, хорошо переведено и оформлено. Возможностей масса. Кроме настройки параметров чувствительности и частоты опроса, можно переназначить все клавиши, выбрать любой цвет подсветки, откалибровать сенсор под определенный тип коврика, настроить режим энергосбережения и написать макрос любой сложности. Есть тут и необычные функции – например, тонкая подстройка ускорения и замедления курсора, а также угла привязки, который упростит жизнь дизайнерам.

В играх

А теперь к самому интересному – тестам. К расположению кнопок и увесистости (почти 180 грамм) привыкаешь быстро: день-два, и появляется ощущение, будто всю жизнь играл со Spatha. Не подвел и сенсор. По точности ведения прицела он ни в чем не уступает тем, что стоят в сегодняшних грандах. В четвертом **Battlefield** он очень точно отрабатывает медленные проводки на снайперских 600 dpi, а в **Stellaris** легко справляется с быстрыми пролетами через всю карту на 4000 dpi. Иными словами, при должной настройке Spatha подходит для игр любого жанра. В плюсы датчика запишем и его неприхотливость. Силикон, пластик, тряпка, лакированное дерево – на любой поверхности он работает без ошибок.

ASUS потрудилась над этой мышкой на славу. Из недостатков можно отметить только не очень удобные кнопки слева от ЛКМ и еще то, что, если вдруг родной кабель испортится, придется покупать точно такой же, разъемы для подключения и на мышке, и на док-станции нестандартные.

В остальном – достойная мышка с уймой возможностей, безупречным сенсором и отличной комплектацией.

Денис Свериденко

ГАРНИТУРА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Тестирование игровой гарнитуры HyperX Cloud Revolver

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** красный с черным
- **Материалы:** сталь, пластик, кожа
- **Тип наушников:** открытые
- **Диаметр динамиков:** 50 Ом
- **Диапазон частот:** 12–28 000 Гц (наушники), 50–18 000 Гц (микрофон)
- **Импеданс:** 30 Ом (наушники)
- **Чувствительность:** 104,5 дБ (наушники), -40 дБ (микрофон)
- **Соединение:** 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1 м + 2 м
- **Вес:** 376 г
- **Цена на июнь 2016 года:** 12 000 рублей (185 $)

Как и раньше, гарнитура поставляется в большой качественной коробке, плотно набитой формовочной пеной. Внутри мы, помимо самих наушников, нашли несколько инструкций, удлинитель для компьютера и съемный микрофон.

Сами наушники изменились. В основу конструкции теперь положена длинная стальная пластина, опирающаяся на голову мягким подпружиненным оголовьем. Динамики спрятаны в пластиковые чашечки с глянцевыми вставками. Амбушюры сделаны из экокожи и набиты пеной с эффектом памяти. Считается, что она улучшает шумоизоляцию.

На голове гарнитура сидит не так плотно, как прошлая Cloud, зато нигде не давит. К тому же в ней почти не потеют уши. Конструкция открытая, есть вентиляция.

Микрофон подключается к левому динамику. Дужка у него гибкая, но длины кому-то может не хватить. Что касается качества записи, то это явно не профессиональная модель, тем не менее голос она не искажает. Для TeamSpeak и Skype хватает.

Система подключения продумана хорошо. Для ноутбуков, телефонов и PlayStation 4 есть короткий кабель с четырехконтактным джеком. А для компьютера в комплекте лежит двухметровый удлинитель с парой джеков. На нем же закреплен небольшой пульт управления – с колесиком громкости и слайдером отключения микрофона.

Звук

За звук отвечает пара 50-миллиметровых динамиков. Сопротивление у них равно 30 Ом (против 60 Ом у первых Cloud), и они легко раскачиваются даже телефоном. Звучание же в сравнении с тем, что выдавали первые Cloud, изменилось и стало гораздо взрослее. Инженеры подрезали басы, убрали гулкость, получив на выходе больше средних и высоких частот.

В итоге наушники зазвучали ярче и правдивее. Да, в музыке (особенно в хип-хопе) сошла на нет имитация сабвуфера, а в фильмах – «ухающие» спецэффекты, зато на передний план вышли вокал, гитары, детализация и позиционирование.

Так же и с играми. Скажем, в **Doom** наушники не давят низкими частотами, а делают упор на правильную расстановку источников и детальную проработку звука шагов, выстрелов и рокота моторов. Иными словами, легко понять, с какой стороны заходит противник и куда упала граната.

●●●

Гарнитура однозначно превзошла свою предшественницу. Она удобнее, не так сильно давит на голову и хорошо сочетается с плеерами и встроенными звуковыми платами. И она лучше звучит. Гулкость пропала, внимание к деталям увеличилось, и общая картина получается ближе к той, что дают наушники hi-end, а не игровые гарнитуры. ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Освежим облик «Дешево и сердито» новым корпусом **Accord A-34B**. В зачете неплохая для своего класса жесткость конструкции, четыре фронтальных USB-порта и 120-мм вентилятор на задней панели.
- Конфигурации «Накопил!» и «Смерть тормозам» оснастим блоком питания **Aerocool KCAS-500W**. Обратите внимание на длинные провода и количество коннекторов. Потребуется некоторое время, чтобы уложить их аккуратно даже в таком нетесном корпусе, как **Zalman R1**.
- Следующий шаг на пути к идеальному источнику питания – **Aerocool Hero 675** из «Все на максимум». Блок питания с пиковой мощностью 675 Вт и сертификатом 80 Bronze охлаждается 120-мм вентилятором с регулируемыми оборотами.
- Видеокарты **Sapphire Tri-X R9 390X OC** и **Gigabyte GV-N980WF3OC-4GD** из «Займи, но купи!» мало отличаются по производительности. Но первая помещается в базовый бюджет, а вторая тише и холоднее. Выбирать вам.
- Корпус **Fractal Design Define S Black Window** без проблем разместит в своих бездонных недрах конфигурацию «Мечты». Если двух штатных 140-мм вентиляторов покажется мало, можно установить шесть дополнительных. Однако СВО в этом корпусе будет смотреться гармоничнее.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7–4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	5200 ($77,7)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	650 ($9,8)
Материнская плата: ASUS A88XM-A (mATX, Socket FM2+, AMD A88X, 4x DDR3-1333/2133 МГц до 64 ГБ, PCIe x16, PCIe x1, PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3900 ($58,3)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1350 ($20,2)
Видеокарта: Gigabyte GV-N950XTREME-2GD (NVIDIA GeForce GTX 950, 1203–1405/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	12 600 ($188,1)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($53,8)
Корпус: Accord A-34B (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($26,9)
Блок питания: Aerocool VX-400 (400 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x SATA, 2x MOLEX, 6-pin)	1450 ($21,7)
Системный блок:	30 550 ($456,1)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 870K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,9–4,1 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	1100 ($16,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	300 ($4,5)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1350 ($20,2)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1850 ($27,7)
Со всеми наворотами:	35 150 ($524,8)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1100 ($16,5)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1300 ($19,5)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2100 ($31,4)
Монитор: BenQ GW2270H (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	7500 ($112)
С периферией:	47 150 ($703,9)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8600 ($128,4)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	550 ($8,3)
Материнская плата: ASUS TROOPER B150 D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	6300 ($94,1)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1350 ($20,2)
Видеокарта: Gigabyte GV-N960OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1190-1253/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	14 800 ($221)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($53,8)
Корпус: Accord A-34B (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($26,9)
Блок питания: Aerocool KCAS-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	2900 ($43,3)
Системный блок:	39 900 ($595,7)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1600 ($23,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21,6 дБ)	400 ($6)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1350 ($20,2)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1850 ($27,7)
Со всеми наворотами:	45 100 ($673,3)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1150 ($17,2)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2200 ($32,9)
Колонки: SVEN BF-21 (2.0, 2x 20 Вт, 35–20 000 Гц)	3200 ($47,8)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	9000 ($134,4)
С периферией:	60 650 ($905,4)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 66 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	14 000 ($209)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	950 ($14,2)
Материнская плата: ASUS H170-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel H170, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8750 ($130,7)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	3600 ($53,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD (AMD Radeon R9 380X, 970–980/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	17 900 ($267,3)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($53,8)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3900 ($58,3)
Блок питания: Aerocool KCAS-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	2900 ($43,3)
Системный блок:	55 600 ($830)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	0 ($0)
Замена видеокарты: MSI GTX 970 4GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 970, 1102-1241/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5100 ($76,2)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	1800 ($26,9)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1850 ($27,7)
Со всеми наворотами:	64 350 ($960,6)
Мышь: A4Tech Bloody A6 Blazing (4000 dpi, проводная)	1400 ($20,9)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2450 ($36,6)
Колонки: Logitech Z443 (2.1, 55 Вт, 55–18 000 Гц)	5000 ($74,7)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	11 900 ($177,7)
С периферией:	85 100 ($1270,4)

Перспективы

NVIDIA GeForce GTX 1080 почти в два раза производительнее GTX 980 при сопоставимом уровне энергопотребления. Первый настольный десятиядерный процессор Intel Core i7-6950X в некоторых тестах обгоняет предыдущего лидера, Core i7-5960X, более чем на 30%. Впечатляет. Одна беда – удельная стоимость всех этих гигафлопсов производительности просто зашкаливает. Так что Skylake с Maxwell на пару предстоит еще не один месяц отдуваться за fps в наших компьютерах.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 03.05.16, по курсу
$1 = 66,99 рублей

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	15 100 ($225,5)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	950 ($14,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170XP-SLI (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	10 300 ($153,8)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	3600 ($53,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190–1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	28 900 ($431,5)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($53,8)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3900 ($58,3)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (675 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4100 ($61,3)
Системный блок:	70 450 ($1051,7)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	3200 ($47,8)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	1800 ($26,9)
Установка SSD: 128 ГБ A-DATA SP900 ASP900S3-128GM-C (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3700 ($55,3)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	500 ($7,5)
Со всеми наворотами:	79 650 ($1189)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2900 ($43,3)
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 клавиш, подсветка, USB-хаб)	4050 ($60,5)
Колонки: SVEN BF-111 (2.0, 2x 25 Вт, 32–20 000 Гц)	6200 ($92,6)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	13 800 ($206,1)
С периферией:	106 600 ($1591,3)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 110 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	23 800 ($355,3)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	1700 ($25,4)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	12 450 ($185,9)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	5400 ($80,7)
Видеокарта: Sapphire TRI-X R9 390X OC, 11241-03-20G (AMD Radeon R9 390X, 1065/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	33 000 ($492,7)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5450 ($81,4)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	4400 ($65,7)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4300 ($64,2)
Системный блок:	90 500 ($1351)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N980WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178–1279/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	3000 ($44,8)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	10 600 ($158,3)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston SSDNow SM2280S3G2/240G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 330 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6000 ($89,6)
Замена кулера: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	800 ($12)
Со всеми наворотами:	110 900 ($1655,5)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5400 ($80,7)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	6800 ($101,6)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	8000 ($119,5)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	14 900 ($222,5)
С периферией:	146 000 ($2179,5)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	27 900 ($416,5)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	2500 ($37,4)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	12 450 ($185,9)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	5400 ($80,7)
Видеокарта: MSI GTX 980TI GAMING 6G (NVIDIA GeForce GTX 980Ti, 1178–1279/7096 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	50 000 ($746,4)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5450 ($81,4)
Корпус: Fractal Design Define S Black Window (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, аудио)	7100 ($106)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4300 ($64,2)
Системный блок:	115 100 ($1718,2)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5700 ($85,1)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	10 600 ($158,3)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate SV35 ST3000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2150 ($32,1)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston SSDNow SM2280S3G2/240G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 330 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6000 ($89,6)
Со всеми наворотами:	139 550 ($2083,2)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6350 ($94,8)
Клавиатура: Logitech G510S (проводная, 136 клавиш, подсветка, ЖК-дисплей)	9600 ($143,4)
Колонки: SVEN Stream Mega R (2.0, 2x 60 Вт, 35–27 000 Гц)	9200 ($137,4)
Монитор: BenQ GW2870H (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	15 800 ($235,9)
С периферией:	180 500 ($2694,5)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

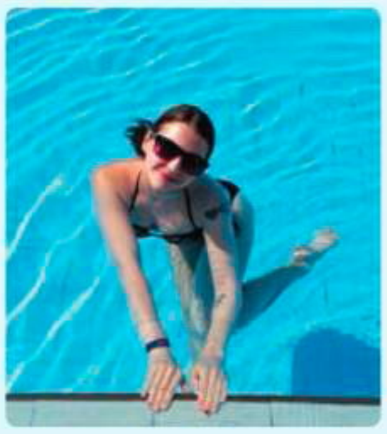
СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	86 600 ($1292,8)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	9700 ($144,8)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	32 700 ($488,2)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	32 000 ($477,7)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000-1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	174 000 ($2597,5)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	23 000 ($343,4)
Жесткие диски: 8 ТБ Seagate Enterprise NAS ST8000NE0001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	33 500 ($500,1)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($72,4)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	32 050 ($478,5)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	21 500 ($321)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	15 700 ($234,4)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7700 ($115)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	41 900 ($625,5)
Мониторы: 3x Iiyama ProLite GB2888UHSU-B1 (TN, 28 дюймов, 3840 2160, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), 3x HDMI, 2x 3 Вт, USB-хаб)	94 200 ($1406,2)
Со всеми наворотами:	609 400 ($9096,9)

Почта «Игромании»

Ян **Кузовлев**

Привет, в этом выпуске «Почты» мы без Алексея. Он отправился воплощать свою мечту – делать видеоигры! В дальнейшем рубрика немного поменяется: у нас будет интерактив не только с ящиком, но и с социальными площадками. У вас получится задавать вопросы во время Twitch-трансляций и в нашей ВК-группе. Сама рубрика станет разнообразнее – давайте знакомить вас с царь-редактором Артемием, шеф-редактором Захаром и главным редактором сайта Олегом.



Полина **Малахова**

Вот вроде нас стало меньше на одного, а на самом деле – больше. У каждого из нас свое мнение, поэтому не удивляйтесь, если вместо ответа на свой вопрос прочитаете развернутое обоснование, почему «Тук-тук-тук» – недооцененная игра, что инновационного в обновленном издании «Мора. Утопии» и где самые жаркие тусовки гардианов.

Захар **Бочаров**

Я просто зашел в офис к главному редактору налить чайку, а меня заставили писать этот текст. Я тут по принуждению, хотя, не буду скрывать, отвечать на вопросы мне нравится. Попробуем!

ПИСЬМО №1

Пока я читал очередную рецензию на игру, меня заинтересовал тот факт, что многие игры вам выдает издательство за несколько дней, а порой и недель до ее релиза, для того чтобы вы ее прошли и в день выхода игры уже написали рецензию. Что же вы делаете, если в момент прохождения до официального релиза проекта вы застрянете на каком-то месте, которое не сможете пройти? Ведь в интернете еще нет гайдов на эту игру. Спрашиваете у издательства или собираетесь большим коллективом и совместно думаете над возникшей проблемой? Эдуард ЛАЗАРЕВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Это очень забавно, потому что со мной однажды такое произошло. Дело было даже не в затыке с прохождением – игра просто вылетала в какой-то момент. А сам проект – сюжетный, интересный, и страсть как хотелось узнать, чем дело-то закончится. Пришлось призывать поддержку разработчиков к ответу: реально выходили через PR-менеджера на службу поддержки, а затем и тестировщиков. Рецензию пришлось задержать, пока решали проблему с совместимостью драйверов видеокарты.

ЯН КУЗОВЛЕВ

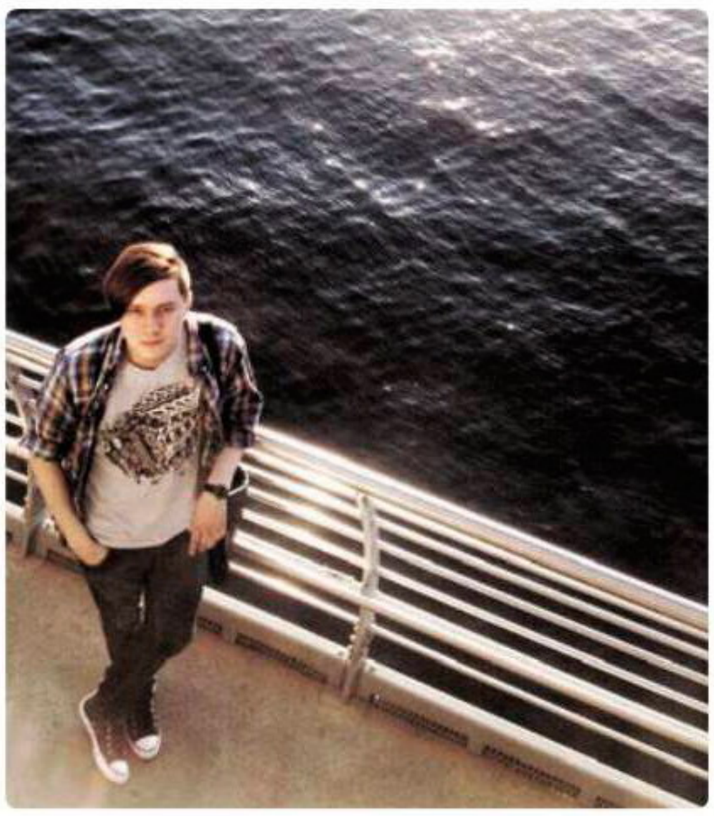
За пять лет в деле ни разу не было ситуации, когда игру не получилось бы пройти. Тем не менее некоторые проблемы случались. Показательнее всего история с God of War: Ascension, где ближе к концу игры поставили невероятно тяжкий момент на лифте – даже на среднем уровне сложности осилить это место было крайне непросто. Эпизод с испытанием-лифтом пришлось ковырять где-то три часа, зато потом после этой пытки добить

А ДЛЯ КОГО-ТО БЫЛО НАСТОЯЩИМ ИСПЫТАНИЕМ играть в одинаковый и скучный God of War

ЕЩЕ ОДИН РИСУНОК ОТ МАКСИМА ГРАЧЕВА – кажется, тут за основу взяли фотографию косплеера Насти Зеленовой

игру не составило труда. Немного позже выяснилось, что лифт доставлял проблемы почти всем рецензентам, и это отвратительное место поправили в патче.

Другая история случилась с третьим «Ведьмаком» – там у меня было всего шесть дней на прохождение и один на написание текста, но игра почему-то все не заканчивалась, так что под конец недели я начал серьезно бояться, что сорву все мыслимые дедлайны. Успел и не сорвал, но был в экстремальной зоне риска и не спал по ночам.



ОЛЕГ ЧИМДЕ

У меня не было случая, когда я что-то не мог пройти, однако были игры, в которые было просто тошно играть. Это гораздо страшнее, чем застрять на лифте в God of War.

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Да фиг вспомнишь сейчас игру, в которой приходилось бы застрять.

ЕЩЕ МНОГО ЧИТАТЕЛЕЙ СПРАШИВАЛО про розовый цвет в заголовках – он хорошо выглядит на печати и сочетается с артом

ПИСЬМО №2

Давно хотел спросить – по какому принципу выбирается игра для обложки? Часто в детстве, когда я еще был неопытный, со мной бывало так: вижу на обложке давно ожидаемую игру, думаю, если на обложке, значит будет ее подробный разбор, значит есть рецензия, значит игра вышла. Ура! Открываю... а там лишь превью или вообще какие-нибудь арты и интервью с разработчиками. А игра готова процентов на двадцать. И досадно мне становилось тогда. Ведь гораздо логичнее размещать на обложке игру, которая находится в центре номера, на нее есть рецензия. Разве нет? И сейчас эта тенденция сохранилась. Заранее спасибо за ответ. Михаил АФАНАСЬЕВ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Обложка сейчас подбирается под центральный материал, это может быть рецензия или превью. Важно понять, что обложка не всегда делается под рецензию. Кавер мы обычно отводим либо под эксклюзив, либо под что-то невероятно популярное.

ЗАХАР БОЧАРОВ

Игра должна быть ожидаемой и интересной – как для нас, так и для читателей. Ну и про нее должна появиться свежая информация – будь то детали с ивента или впечатления от релизной версии. Такие дела!

ПИСЬМО №3

Недавно начал проходить серию Wolfenstein. Wolfenstein: The Old Blood является приквелом к The New Order, и здесь меня настиг вопрос – какую часть этой серии проходить сначала? А как вы поступаете/поступили бы в данной ситуации, впервые столкнувшись с серией игр или фильмов, ведь «Люди Икс: Первый класс» тоже приквел. Почему разработчики не делают сначала истоки серии (приквелы), а делают сразу их продолже-

THE OLD BLOOD ЕЩЕ И БОЛЬШЕ НАЦЕЛЕН НА СКРЫТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ и не прощает с самого начала, не надо в него играть перед The New Order

ния, из-за этого бывает непонятно, с чего же все началось. Кирилл ЛАВРИНОВ

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Я играю, смотрю и читаю как попало. Могу с конца, могу с начала. «Стартрек», например, смотрел с начала и по гайду, где была написана хронология. А вот комиксы про Лигу Справедливости и Дарксайда в перезапущенной вселенной DC Comics я почему-то начал с конца, потом прочитал середину, а потом только начало. Далеко не всегда порядок важен, тут главное, чтобы в результате сложился пазл.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Всегда прохожу игры и смотрю кино в естественном порядке. «Звездные войны» не воспринимаются с первого эпизода, «Людей Икс» тоже понятнее смотреть со старых фильмов. Истоки серии и ответвления так сразу не делают из-за того, чтобы заработать на тебе, дорогой читатель, немного позже. А еще иногда от любви к искусству.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Есть такое правило у любого автора, будь то сценарист фильма, игры или писатель, – начинать повествование как можно ближе к действию, к экшену, какому-то кризису. Это в девятнадцатом веке можно было позволить размазывать экспозицию (расстановку сил, описание местности, предысторию героев и так далее) на целую главу, а то и дольше. Сейчас темп жизни – и вместе с ним читательские/зрительские установки, привычки – сильно ускорился. Бросай героев сразу в водоворот страстей, навстречу опасности, а предысторию расскажешь позже, в идеале – через диалоги или мысли героев. Если проект успешно зашел в массы, тогда можно расслабиться и схалтурить, выпустить менее насыщенную на экшен, но богатую на детали, описание мира и жизни персонажей историю: коль скоро база поклонников сформирована, такой продукт будет с большей вероятностью востребован.

ПИСЬМО №4

Добрый день, «Игромания». Журнал очень серьезно изменился за последнее время. Не буду судить, каким он стал, хуже или лучше. «Игромания» стала другой, и это прекрасно, так как развитие и изменение – это всегда прекрасно. Видно, что журнал не стоит на месте. Итак, долго задавался вопросом – куда, собственно, делись видеомнения от авторов журнала?! Помню, как раньше я, покупая журнал, гадал, кто будет высказываться об игре на этот раз. А теперь остались только обзоры. Ведь согласитесь, когда человек высказывает свое мнение через экран, выплескивая эмоции, или обозначает все плюсы и минусы проекта от себя, а не зачитывая текст по бумаге на заднем фоне, это дорогого стоит. Вроде бы затраты небольшие, но все куда-то пропало. Карим МАНЮРОВ

ВЫ ТОЧНО НЕ ЗАХОТИТЕ посмотреть «расширенное» видеомнение

ЯН КУЗОВЛЕВ

Лучше всего воспринимать «Игроманию» как площадку – у нас ведь есть не только журнал, но и сайт, видео, а еще канал на Twitch. Так вышло, что основной видеоканал уделяет внимание обезличенному контенту – теперь на нем минимум говорящих голов. Тут есть дополнительный момент: новые лица воспринимаются аудиторией неоднозначно.

Когда человек высказывает свое мнение через экран, то видеоматериал все-таки монтируют. Более того, когда ты перед камерой, у тебя все равно есть лист с тезисами. Каждая фраза проговаривается несколько раз, и перед объективом начинаешь тупить по-страшному. На выходе вы видите десятую долю того, что записано на камеру. Из мнения Арика по **Dragon Age: Inquisition** вырезано рекордное количество мата, злых шуток и глупых комментариев. Я сидел напротив него и внимательно следил за структурой рассказа, пытался разговорить коллегу – вышло круто, но совсем не для целевой аудитории!

С развитием стало понятно, что проще всего живое общение выходит на Twitch.tv. Видеомнениям есть альтернатива – мы записываем живые мнения на твиче, без монтажа и с интерактивом. У этого подхода ощутимый плюс: не нужно закладывать время и ресурсы на продакшен. Недостаток у этой штуки очевидный: с ходу, да еще в прямом эфире выдать полчаса-час информации без тормозов и запинок невероятно сложно.

Не смогу авторитетно пояснить за видео, но сейчас заметен сдвиг в сторону каких-то доступных и веселых форматов. Качество склейки и подачи уходит на второй план, ведь можно потратить десятки человеко-часов на ролик в тридцать минут, а по выхлопу он будет не особо отличаться от видео, которое сделали на коленке за час.

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Здесь еще важно то, как человек смотрится на экране, как строит устную речь и прочее. Не каждый наш автор или редактор будет хорошо смотреться в кадре. Мне часто пишут, мол, почему это мы не видим тебя на видео. Все очень просто: я не медийное лицо. Я предпочитаю заниматься креативом, редактурой и писать тексты. Не говорить. Писать. Это у меня получается гораздо лучше. ■

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера (под первыми тремя номерами), в произвольном порядке получат от нас по цифровой копии DLC для PC-игр: **Far Harbor** для **Fallout 4**, а также два дополнения **Alien Hunters** к **Xcom 2**.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! Наверное, думать и что-то решать в такую жару – не самая простая задача. Но призы от Aerocool сейчас, как мне кажется, будут очень кстати, так что очень советую попробовать. К слову, темы в этот раз снова две: тест посвящен полному тайн и событий космосу, а фотопамять – уютным жилищам героев. Надеюсь, вам понравится! Удачи!

Мозговой штурм

Тест
№07. Июль

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 21 июля.*

1 Главного героя какой игры зовут Эдисоном Трентом?

2 В каком году состоялась Война Первого контакта из вселенной Mass Effect?
А) 2183
Б) 2157
В) 2172
Г) 2175
Д) 2138

3 Назовите актрису, озвучившую Кортану в играх серии Halo?

4 Как зовут героиню, изображенную на картинке?

5 Как называется планета, на которой разворачивается финальное сражение Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy? (8 букв)

6 Правда ли, что в EVE Online существует фракция под названием Республика Мидроалтар?
А) Да, правда!
Б) Нет, чушь какая-то…

7 По отрывку из статьи догадайтесь, о какой игре идет речь: «Начиная с потрясающей красоты вступительного ролика, неторопливо рассказывающего о том, как тысячу лет назад обитатели планеты Кхарак нашли погребенный в песках древний космический крейсер, и заканчивая первым запуском вашего собственного материнского корабля, игра давала понять, что грядет нечто выдающееся».

8 Как зовут персонажа, которого в играх серии Wing Commander сыграл актер с картинки?

ПРИЗ

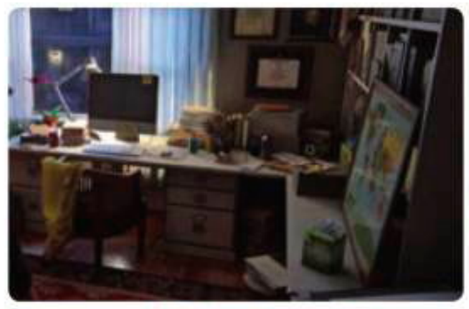
Вентилятор **Aerocool Silent Master Green** – практически бесшумный и с подсветкой. (www.aerocool-russia.ru)

Фотопамять
№07. Июль

ПРАВИЛА

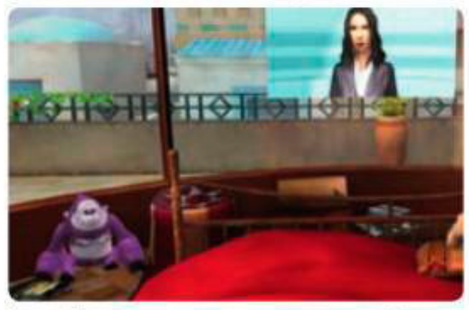
В играх нам не раз давали возможность побродить по самым разным жилищам героев, и зачастую такие моменты были на редкость атмосферными и запоминающимися. В этот раз мы предлагаем вспомнить некоторые из них: вам нужно угадать игры, из которых взяты скриншоты, а также назвать имена жителей квартир или комнат, изображенных на картинках. Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 июля.*

1

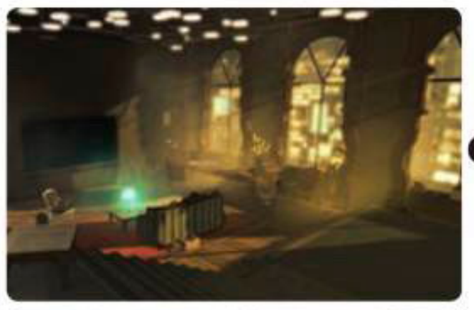


5

2



6



3

7

4

8

ПРИЗ

Блок питания **Aerocool KCAS 600W** – с бесшумным 12-см вентилятором и «умной» системой управления скоростью. (www.aerocool-russia.ru)

Подведение итогов конкурсов за №05/2016

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Исаламири
2 Свинью
3 А) «Петух и Плакер»
4 Banjo-Kazooie
5 Бандикут по имени Крэш из Crash Bandicoot
6 Кролик Макс из Sam & Max
7 Хомяк Бу из Baldur's Gate
8 Осьминога, Octodad: Dadliest Catch

ПОБЕДИТЕЛЬ
Александр МАРЧЕНКО

ПРИЗ
Мышь-трансформер **Mad Catz ® R.A.T.1** – необычайно легкая, с 6 клавишами и разрешением сенсора 3500 dpi. (www.store.madcatz.com)

Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

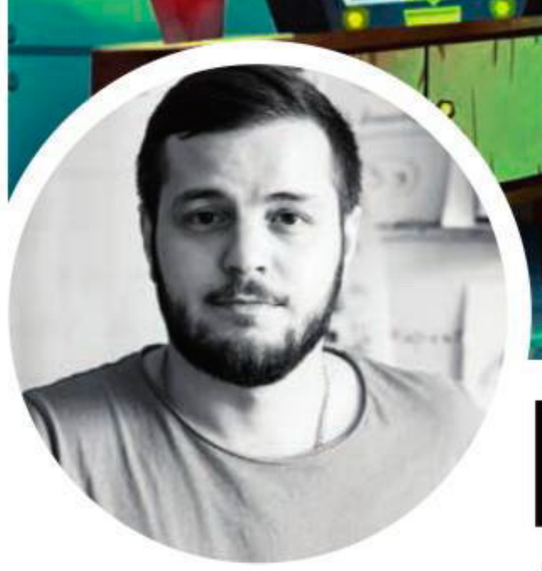
1 Медоед, Far Cry 4
2 Плотва, The Witcher 3
3 Dogmeat, Fallout 4
4 Пес, Duck Hunt
5 Гизка, Star Wars: Knights of the Old Republic
6 Колин, The Wolf Among Us
7 Кинг-Конг, Peter Jackson's King Kong
8 Осьминога, Octodad: Dadliest Catch

ПОБЕДИТЕЛЬ
Сергей СЕРГЕЕВ

ПРИЗ
Гарнитура **Tritton Kama Stereo Headset**, созданная специально для PlayStation 4 и PlayStation Vita, совместимая со множеством других устройств, а также изрядно упрощающая общение в онлайн-чате. (www.trittonaudio.com)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 07. Июль**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в августовском номере журнала.



Дмитрий Огородников,
Brainy Studio

ЕЩЕ НЕ ААА, НО УЖЕ НА КОНСОЛЯХ

Первая российская игра по программе ID@Xbox

Тот, кто задает вопрос «Где вы берете идеи?», скорее всего, уверен, что существует некая таинственная разновидность вдохновения, которую можно вызвать лишь каким-то особым образом. Айзек Азимов на этот вопрос отвечал так: «Идею можно отыскать где угодно, если только у вас есть желание достаточно долго и упорно размышлять».

Эти «долго» и «упорно» всегда разочаровывают спрашивающих. Если весь секрет в «долго» и «упорно», то писать романы, создавать музыку, разрабатывать игры, наконец, может каждый. Но занимаются этим не все.

В нашей работе мы любим задавать себе этот вопрос. Два с половиной года назад в долгих и упорных поисках идеи для новой игры наш геймдизайнер Илья Антонов рассказал нам о глобальной экологической акции «Час Земли». Нас зацепила и вдохновила основная идея этой штуки – выключить свет на час вместе с теми, кого волнует будущее Земли. Мы вдруг попытались представить себе, что будет, если неожиданно исчезнет электричество. Ну, то есть совсем. Не работают электроприборы, нет освещения на улицах, пропал интернет, мобильная связь, и люди выходят на улицу, чтобы понять, что происходит.

Так родилась идея игры **TurnOn**. В центр сюжета мы поместили маленькую искорку по имени Тернон, внеземное космическое создание, что через слои атмосферы случайно попало в городскую электростанцию. Здесь под сильным разрядом электрического тока искра ожила и превратилась в разумное существо. В момент аварии Тернона находит ученый, работающий на электростанции, и решает помочь ему вернуть свет в дома горожан. На фургоне, оборудованном электрогенератором, они перемещаются из района в район и восстанавливают электроснабжение города. Главный герой, перемещаясь по проводам, помогает жителям в различных ситуациях, вызванных отсутствием электричества, предотвращает возникшие беспорядки, побеждает неожиданных врагов. В результате город становится таким же, каким был до аварии, но немного лучше и добрее.

Летом 2014 года нам удалось победить в игровой категории международного технологического конкурса Imagine Cup от **Microsoft** и получить грант на разработку игры. Через полгода по условиям получения еще одного гранта мы выпустили первый затравочный эпизод игры на Windows Phone, но к тому моменту уже попали в ID@Xbox, программу, позволяющую инди-разработчикам выпускать свои игры на этой консоли. Стало ясно, что эта задача намного больше, сложнее и интереснее, чем мы думали поначалу.

Несмотря на то, что в студии всего четыре человека, мы совершенно осознанно принимали решение работать без издателя. Рук не хватает и сейчас, но тогда достигнутые результаты и соглашение с Xbox помогли нам поверить в себя и осознать, что мы находимся на правильном пути. Нет, мы не самые крутые разработчики игр. Да, мы амбициозны. Но розовых очков не носим и четко осознаем свое место.

Непосвященный в процесс разработки игрок (а именно в России мы сталкивались с такими) часто оставляет такие комментарии играм, подобным нашей: «Можно же было сваять своего «Сталкера» с местным колоритом, а вы все платформерами балуетесь».

Можно долго рассказывать о нелегком пути маленькой студии. Разработка нового игрового проекта – это долгий и во многом непредсказуемый процесс. Вместо этого скажем просто: мы сделали игру за два с половиной года, вчетвером, на 19 языках, без издателя, собрали ее с помощью тех ресурсов и сил, что имели, и такой, какой хотели. Мы ясно понимаем, что над созданием чего-то большого, ААА, монументального, условного «Сталкера» годами работают большие студии с иными бюджетами. И, в свою очередь, верим и работаем над тем, чтобы в ближайшем будущем стать такой студией. Главное правило – выкладываться на полную катушку, доводить дело до конца и делать его хорошо, а сложность каждого нового проекта стараться повысить в сравнении с предыдущим.

Наша игра уже готова, и получилось так, что мы первыми в России вышли на консоли в рамках программы ID@Xbox. Приятно осознавать, что ты делаешь что-то первым, – дальше мы хотим освоить другие платформы и сохранить искру, потому что без нее важные для творчества «долго» и «упорно» будут не такими увлекательными. ■

ИГРОМАНИЯ

TWITCH

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

LG
Life's Good

21:9
Curved

LG 34UC98-W

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — **ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!**

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА